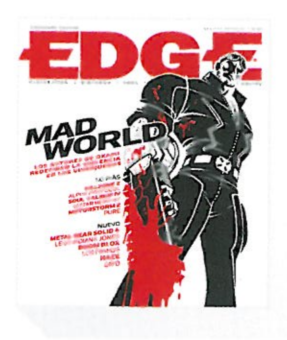

VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº27
EDGE®
PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | ONLINE
MAD WORLD
LOS AUTORES DE OKAMI REDEFINEN LA VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS
LO MÁS
KILLZONE 2
ALPHA PROTOCOL
SOUL CALIBUR IV
GUITAR HERO WT
MOTORSTORM 2
PURE
NUEVO
METAL GEAR SOLID 4
LEGO INDIANA JONES
BOOM BLOX
LOSTWINDS
HAZE
GRID
ESPAÑA 3,90€
8 413042 500971 00027
PORTUGAL 4€ ALEMANIA 9,30€
AUSTRIA 8€ BÉLGICA 6,90€
SUIZA 12,90FR
GLOBUS



Jugar más y criticar menos, ésta es la inteligente recomendación que podemos dar a muchos jugones, y también a muchos periodistas. Esto viene a que en ocasiones todo el mundo se centra en criticar sin llegar a disfrutar, se critican los fallos en la revista (espero que pocos), pero muchos no la disfrutan en su totalidad y esto, claro, es más habitual en los juegos. Concretamente en *Metar Gear Solid 4,* Konami puso muchas pegas, aunque seguramente el que las ponía era en realidad Kojima, sobre lo que los críticos de videojuegos podíamos decir... esto ha llevado a muchos a tener prejuicios a la hora de analizar el juego y no es muy profesional. En EDGE hemos retomado el juego desde cero para hacer un análisis basado sólo en los meritos del título y como parte de una serie, en lo que ofrece al jugador, no condicionado por lo que podían decir de las críticas. Además, Konami impuso severas restricciones a lo que se podía decir. Impedir que la gente cuente el final del juego o algunas sorpresas que puedas encontrar en él es normal, a ningún crítico de cine se le ocurriría incluir es sus comentarios como termina la última de Indiana Jones, ya que eso sólo sirve para fastidiar al personal. Pero, insisto, hay que jugar más y divertirse, que ése es el objetivo de nuestro sector: que los juegos nos diviertan.

Todo esto también tiene relación con nuestro ya famoso listado sobre nuestras valoraciones y las que realizan otros medios, tanto en papel como en internet y tanto nacionales como internacionales. Ahí se puede ver como nuestras valoraciones están en línea con las más exigentes a nivel internacional y que no son tan exageradas como algunos dicen. Lo que ocurre es que no todo pueden ser sobresalientes.

AITOR URRACA, DIRECTOR. 



Visa recomienda Windows Vista® Home Premium original de Microsoft®



¿Jugamos?

Gaming al alcance de todos





- Procesador Intel Core™ 2 Quad 6600
- Windows Vista® Home Premium Original
- Placa ASUS P5K con Chipset Intel P35
- Tarjeta gráfica nVidia 9800 GTX de 512 Mb
- 4 Gb DDRII 800 MHz
- Disco duro 1 Tb (2 x 500 Gb SATA II)
- DVDRW y lector de tarjetas & Nero Suite
- Fuente de alimentación Gaming de 500W
- LAN 10 / 100 / 1000 integrada
- Audio de 8 canales de alta definición
- Teclado y ratón multimedia
- 3 años de garantía

1.149 € PVP IVA INCLUIDO
Caja color plata (Ref. G3R-A-QUAD-FIGHTER)





- Procesador Intel Core™ 2 Quad 9300
- Windows Vista® Home Premium Original
- Placa ASUS P5E con Chipset Intel X38
- Tarjeta gráfica nVidia 9800 GX2 de 1 Gb
- 4 Gb DDRII 1066 MHz
- Disco Duro 1.5 Tb (2 x 750 Gb SATA II)
- DVDRW, lector de tarjetas & Nero Suite
- Fuente de alimentación Gaming de 650W
- LAN 10 / 100 / 1000 integrada
- Audio Asus Supreme FX II de alta definición 7.1
- Teclado y ratón multimedia
- 3 años de garantía

1.799 € PVP IVA INCLUIDO
Caja color plata (Ref. G3R-A-XTRIKER)





Disponible en el canal de distribucion de Visa Computers

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Lola Mayo, Ramón Méndez, Carlos González y Alejandro Pascual.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Montse Busqué
mbusque@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 11/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 27

Este mes











Todos los meses



SUMARIO

CONTINUACIÓN

Lo más



Nuevo

METAL GEAR SOLID 4

PS3 66

RACE DRIVER: GRID


360, PC, PS3 68

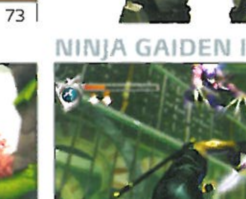
HAZE

PS3 70

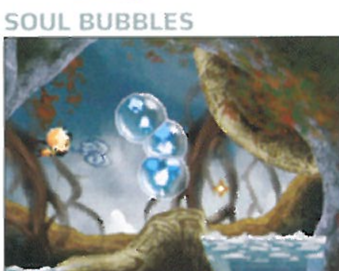
LEGO INDIANA JONES

360, DS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii 72

BOOM BLOX
Wii 73

LOSTWINDS

Wii 75

NINJA GAIDEN II
360 76

SOUL BUBBLES

DS 77



NOITU LOVE 2

PC 78

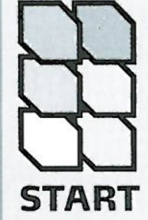
ONE
Móviles 79

TIME CRISIS MOBILE


Móviles 79

EL INCREÍBLE HULK

Móviles 79

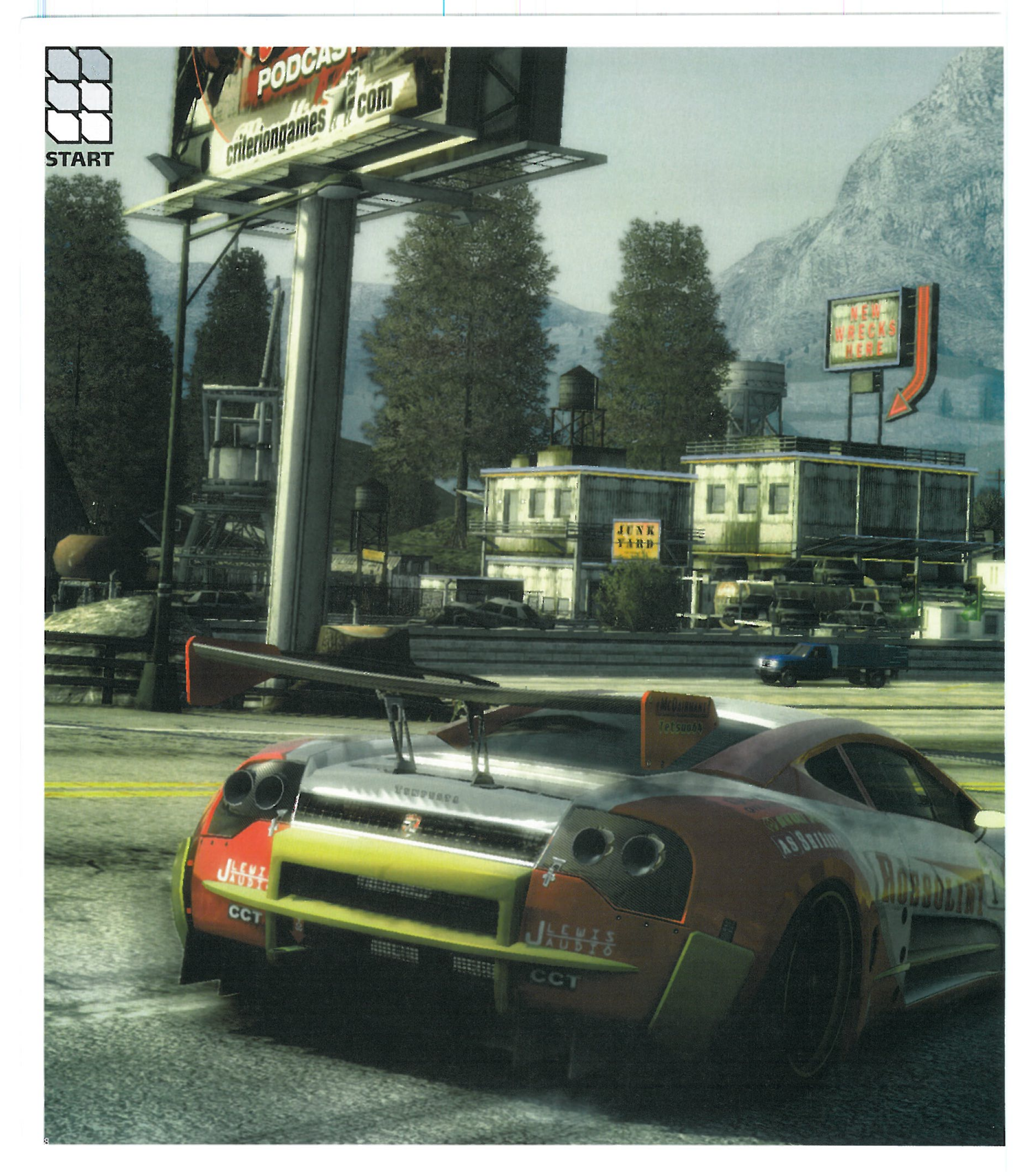


START

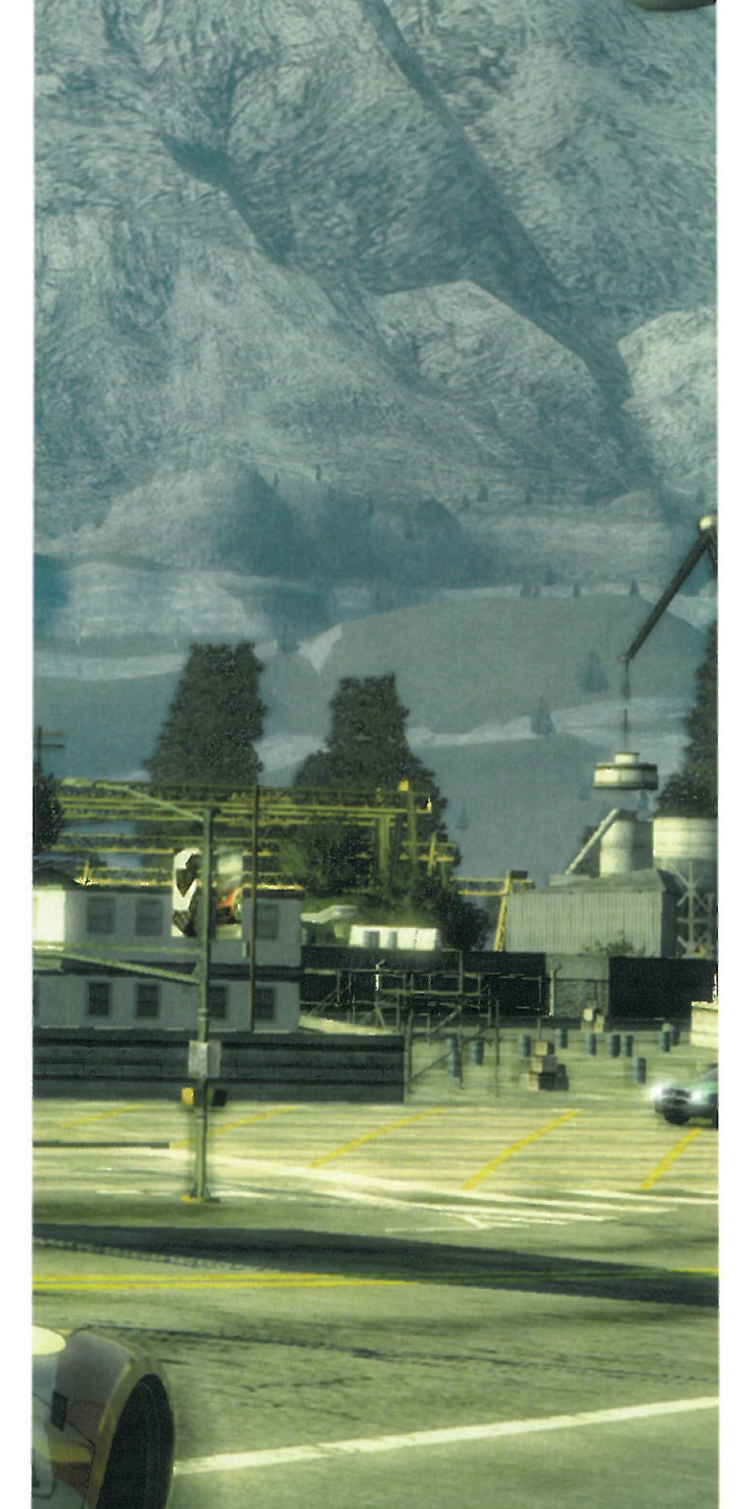








criteriongames.com
NEW WRECKS HERE
JUNK YARD
LEWIS AUDIO
CCT





HARDWARE

El camino del PC

El juego para PC no ha muerto, sólo está cambiando. Nvidia habla sobre su rol en esta evolución

Se esperaba que *Crysis* fuera una panacea para el juego de PC: iba a permitir el gran salto tecnológico de los gráficos en los videojuegos y pretendía demostrar que en el PC se están dando los mejores ejemplos de un diseño de juegos que amplia los límites de la tecnología. Pero en abril el presidente de Crytek, Cevat Yerli, aseguró que su empresa iba a dejar de producir juegos exclusivamente para este formato debido a los altos niveles de piratería que el juego ha sufrido desde su lanzamiento en noviembre. El consejero delegado de EA, **John Riccitiello,** manifestó similares preocupaciones durante la conferencia de EA de mayo: "Tengo que admitir que los beneficios del juego para PC son bajos. Y lo llevan siendo durante cierto tiempo. Si no fuera por las ventas de juegos como *Los Sims* y *World of WarCraft* PC, el futuro sería muy negro".

Crytek se une así a muchos otros desarrolladores que en un momento se dedicaron a producir juegos sólo para PC, pero que ahora han empezado a hacerlos también para consolas. El próximo motor de id, id Tech 5, está diseñado para facilitar la producción de juegos multiformato, y su próximo juego, *Rage,* se lanzará para PC, Mac, PS3 y 360. El Unreal Engine se desarrolló inicialmente para juegos de PC, pero UE3 está diseñado para PC, PS3 y 360, y el director técnico de Epic, Tim Sweeney, ha sugerido que la continuación del desarrollo de este motor depende ahora del ciclo de consolas. *BioShock* fue el primer título multiformato de Irrational (ahora 2K Boston) y *Far Cry 2,* de Ubisoft Montreal, saldrá para PC, PS3 y 360.

Ahora es el mercado de consolas el que determinará qué grandes juegos aparecen en el PC. Pero para **Roy Taylor**, vicepresidente de desarrollo de contenidos de Nvidia, "los jugadores de PC no tienen nada que temer de las consolas. De hecho, deberían estar entusiasmados. En el futuro sólo veremos cosas buenas para el juego para PC, es sólo que las cosas están cambiando". Taylor considera que económicamente ya no tiene sentido desarrollar juegos sólo para PC, aunque tiene la suficiente cautela como para no mencionar la piratería. "Un juego de consola que tenga éxito venderá entre tres y siete millones de copias. Un juego de PC de éxito venderá entre uno y tres millones. Pero, desde el punto de vista de la rentabilidad, la versión para PC tiene más valor que la de consola, principalmente debido a los royalties de la consola". Por tanto, los distribuidores pueden maximizar los crecientes costes de la producción a través de lanzamientos multiformato.

"Un juego de consola de éxito venderá entre tres y siete millones de copias. Un juego de PC de éxito venderá entre uno y tres millones, pero será más rentable"

Nvidia ha logrado controlar la industria de las tarjetas de vídeo para PC, y actualmente está pensando en aumentar su liderazgo incorporando IA y computación física a las GPUs de sus tarjetas. El nuevo punto de referencia técnico para el juego de PC ya no estará en la producción continuada de nuevos avances, algo que la industria del PC siempre ha logrado en temas como CPU, memoria y gráficos. La clave estará en el ciclo lento de las consolas, que está en torno a los ocho años.

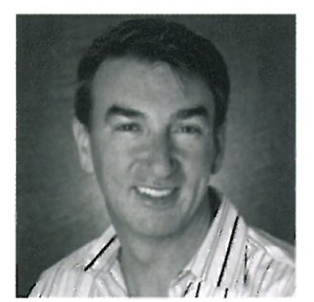
El diseño de juegos estará así ligado a la potencia de este hardware. Taylor no considera que esto sea un problema, pues los juegos para PC siempre han dependido de su adaptación a las especificaciones de varias generaciones anteriores, o que, en el peor de los casos, puede significar arruinar un juego al bajar su nivel de detalle gráfico para adaptarlo a un PC anticuado o de gama baja: "Imagínate que tienes un enemigo escondido detrás de un arbusto. Un ordenador de gama alta puede sacarlo de ahí, y

El port de Criterion de *Burnout Paradise* muestra el arte actual para los juegos de PC.

En el sentido de las agujas del reloj: *Mass Effect* para PC ofrece una nueva HUD y ha sido polémico el sistema antipiratería que propone; *Crysis*, de Crytek, ha vendido más de un millón de copias y ha sido muy pirateado; *Assassin's Creed*, de PC, ofrece cuatro nuevos tipos de misión.







Roy Taylor es vicepresidente de relaciones de contenido en Nvidia; actúa como intermediario entre los desarrolladores de juegos y la empresa.

uno de gama baja no. Entonces, el ordenador de gama baja no esconde al enemigo", explica. Al tomar las consolas como base, los juegos tienen un diseño sólido para sus especificaciones más bajas, y esto implica que cualquier versión para PC será siempre una mejora.

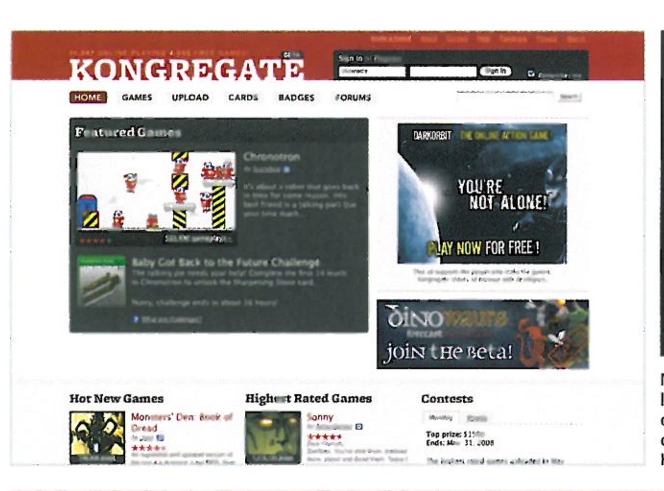
Taylor defiende que las futuras versiones de juegos para PC serán cualitativamente mejores que sus equivalentes para consola. Como poco, un PC razonablemente dotado podrá trabajar con juegos a mayor resolución que las consolas, aunque muchos de esos juegos no aprovechan la mayor memoria de vídeo que tienen la mayoría de los PCs. El lanzamiento de la versión de ordenador de *Gears of War*, aunque se produjo un año entero después del original para 360,

"Si con una CPU en una consola o PC puedes romper un edificio en 1.000 pedazos, utilizando PhysX en una GPU podrás romperlo en 20.000"

ofrece cuatro capítulos extra, y la versión de PC de *Assassin's Creed*, que llegó cinco meses después de la versión para consola, ofrece cuatro nuevos tipos de misión.

Pero queda por ver si los desarrolladores y los distribuidores recibirán suficientes beneficios económicos aprovechando las ventajas que ofrecen los PCs y lanzando versiones para PC simultáneamente (o casi) al lanzamiento de las versiones para consola. Un área del juego para PC en la que Nvidia está trabajando ahora con fuerza es la física; en febrero compraron Ageia, la empresa creadora del motor PhysX y un chip de procesamiento físico. Las GPUs fabricadas por Nvidia pueden realizar cálculos físicos de forma más eficiente que las CPUs, porque están especialmente diseñadas para la computación paralela, que permite efectuar cálculos al momento. "Compramos el PhysX API para ayudar a los desarrolladores a introducir la física dentro del juego utilizando la GPU –explica Taylor–. Hemos llegado a un punto en el tema de la física en el que podemos acelerar con la GPU y multiplicar por 20 la eficacia de las partículas. Eso significa que, si con una CPU en una consola o en un PC puedes romper un edificio en 1.000 pedazos, utilizando PhysX en una GPU podrás romperlo en 20.000". ¿No sufrirán los gráficos las consecuencias? "Si tenemos un nivel básico de gráficos que la gente considera suficiente, no –defiende Taylor–. Estamos llegando a un punto en que los gráficos de los que partimos son los de *Crysis*, y eso está muy bien. Lo que necesitamos no es más realismo fotográfico, sino más a la vez". Las pasadas navidades, 12 grandes juegos estaban utilizando PhysX en la GPU.

El siguiente paso se refiere a la IA, que también funciona de forma eficaz en la GPU, y va de la mano de la física. Los Personajes No Jugables (PNJs) tendrán que enfrentarse a escenarios masivamente emergentes que la física puede generar. Si los diseñadores siguen el modelo de Taylor, tendrán que diseñar un juego para consolas que se enfrenten a la explosión de un edificio en 1.000 pedazos y diez PNJs, y otro para PC que procese explosiones en 20.000 pedazos y 100 PNJs. Taylor sostiene que para que el resultado no sea dos juegos diferentes, habrá que tener mucho cuidado con el





Muchos afirman que el verdadero futuro del juego para PC llegará a través del navegador, más que bien empaquetado o a través de descarga. InstantActio, de GarageGames, ofrece ya de esta manera un modo multijugador 3D, y Kongregrate ha demostrado su éxito con juegos en Flash.

diseño: "El reto consiste en llegar a manejar la extensibilidad del juego", apunta.

Es obvio que al llevar la computación intensiva a las GPUs, Nvidia quita protagonismo a las CPUs. Taylor escribió una entrada en su blog de la web de Nvidia (una entrada que se eliminó y a la que siguió la suspensión del blog) en la que afirmaba que es una falacia que para jugar juegos DX10 hagan falta sistemas de gama alta. "Uno puede gastarse un poco menos en la CPU –y no es que la CPU no importe, sino que no tiene por qué ser quad core – y gastar más en la GPU y lograr así una gran experiencia de juego", explica. Se trata de una política que coloca a Nvidia, que era un fabricante de periféricos, en competición directa con empresas de la categoría de Intel y AMD en la carrera por conquistar el corazón y la mente de los más entregados jugadores de PC. Pero a Nvidia le falta aún un gran camino por recorrer hasta que el mercado de masas considere que un ordenador debe contar con una GPU potente. Taylor considera que hay varios ejemplos que demuestran que los usuarios normales de PC están empezando ya a considerar el 3D como una alternativa práctica a otras formas estandarizadas de manejar datos. Estos ejemplos son la existencia de plugins de navegación como PicLens, que permite ver y clasificar material de YouTube y galerías de imágenes en 3D, o la popularidad de CoverFlow, el buscador de carátulas de discos en 3D de Itunes. Y, teniendo en cuenta los problemas que la piratería está causando al juego para PC, quizá el consumidor medio es también el futuro de Nvidia. El juego para PC no está muerto, pero, dado que el formato al final ha cedido su tradicional liderazgo a las consolas, las empresas que en otro momento se apoyaron en este sector hacen bien en ampliar sus horizontes.



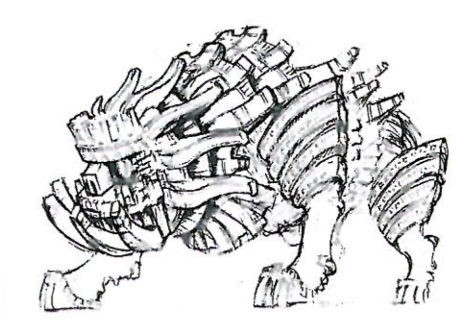
Cuestión de nombres

Nvidia actualiza su nomenclatura de productos

Uno de los obstáculos más serios para que los productos de Nvidia (y los de su rival, ATI) sean mejor aceptados por los usuarios de PC no demasiado expertos es su forma de presentación. ¿Sabías, por ejemplo, que aunque el número de los modelos parezca indicar otra cosa, una tarjeta 9600 GT es menos potente que una 8800 GT? Nvidia está empezando a tenerlo en cuenta. "Si nos fijamos en la base instalada de GeForce, creo que nuestros usuarios más entendidos sí entienden todo esto muy bien, como demuestran las ventas –asegura Taylor–. Pero si queremos abrirnos más allá de esta área, tenemos que simplificar el sistema. Estamos en ello. Hay que ponerlo más fácil".



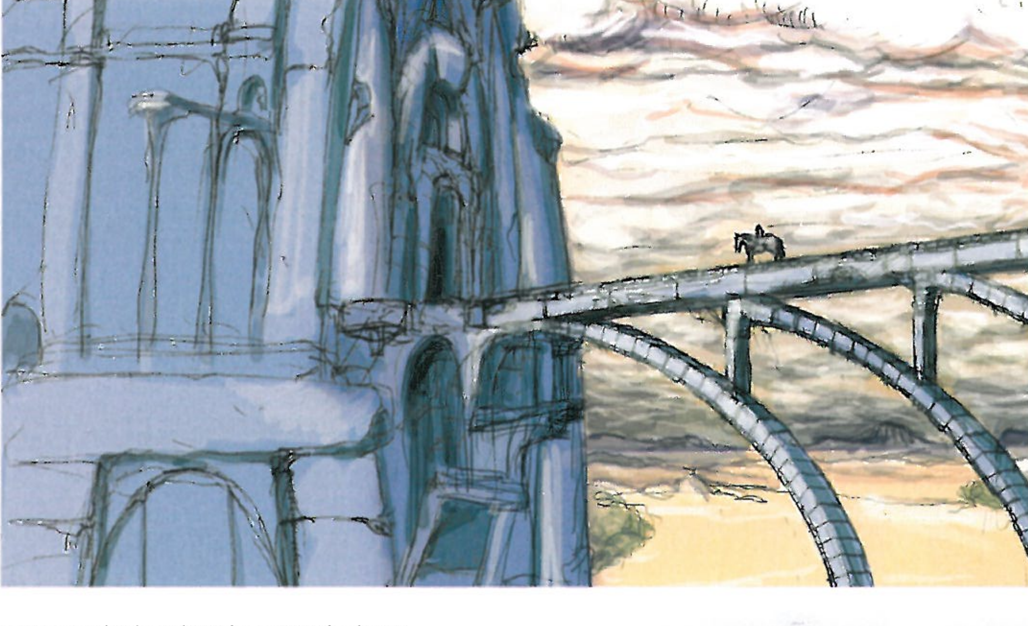
GeForce 9, lanzada en febrero, es la última línea de sobremesa de Nvidia. Hasta ahora los modelos son revisiones de la serie 8.



ENTREVISTA

Las curiosidades del coloso

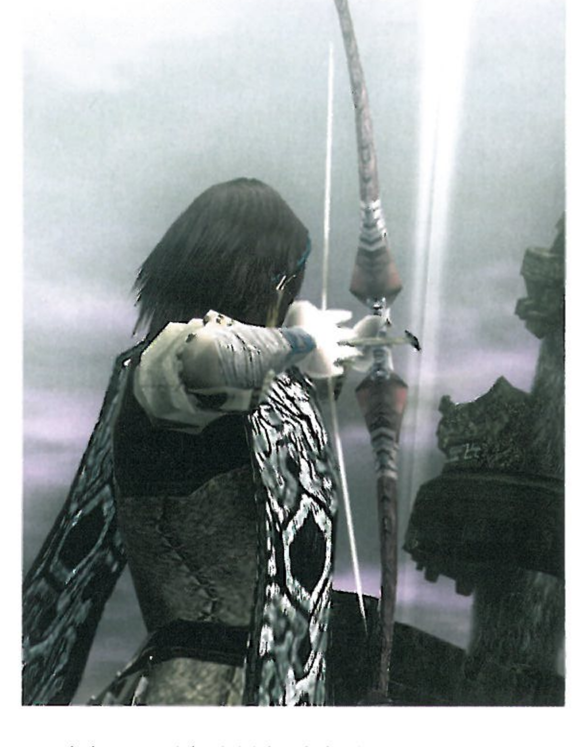
El mítico diseñador Fumito Ueda desvela las peculiares prácticas que dieron lugar a *Ico*



Pocos desarrolladores en la industria pueden igualar la reputación de **Fumito Ueda** como autor. Sus juegos *(Ico* y *Shadow Of The Colossus,* que es una especie de continuación suya) se cuentan entre algunos de los mayores éxitos de crítica de todos los tiempos. Hablamos con Ueda antes de que subiera al escenario de la Conferencia Nórdica de Juegos. No debería sorprendernos que sus métodos sean bastante particulares. De hecho, a lo largo de la conversación, que contó con una traducción un tanto errática, quedó claro que sus objetivos con estos juegos no siempre han sido los que cabía esperar. Tal vez es sólo modestia, pero Ueda sugiere que muchos de los temas que los jugadores han extraído de sus juegos no habían sido previstos por él: aparentemente, las ideas relativas al amor, la devoción y la pérdida, que parecen ser claros pilares de *Ico* y *Shadow of the Colossus,* son sólo felices casualidades. "No quiero que mis productos se utilicen para matar el tiempo –explica–. Siempre quiero que sirvan para inspirar a la gente. Pero, si crees que los juegos tratan de amor o de devoción, en realidad no pretendía transmitir ningún mensaje específico sobre estos temas". Ueda afirma que también le ha sorprendido la acogida que han tenido sus personajes. No esperaba (sobre todo fuera de Japón) el vínculo emocional que los jugadores tienen con los escasos aliados que viven en el árido mundo de *Ico* y de *SotC* –Yorda, Mono y Agro–.

Aunque parezca increíble, todo esto tiene más sentido si conocemos el contexto poco habitual en el que se desarrollaron ambos juegos. Tanto *Ico* como *SotC* surgieron a partir de una sola imagen en la mente de Ueda. En *Ico* se trataba de la imagen de un chico que lleva a una chica de la mano; en *SotC* se trataba de una pequeño personaje que desafía a un gigante. El juego y su historia son extrapolaciones de este núcleo originario. Durante la presentación a los asistentes a las conferencias, Ueda mostró algunos de los materiales iniciales de los juegos. La secuencia de *Ico* (creada utilizando la PlayStation original) no sugería una jugabilidad específica, sino un estado de ánimo y un escenario, pero todos los elementos estaban ahí, aunque en esa etapa el personaje de Yorda tenía cuernos. La demo de *SotC* (que entonces se llamaba Nico) fue más sorprendente aún. Aparentemente, el juego iba a ser multijugador, y los jugadores adoptaban el papel de tres chicos con cuernos montando a caballo y tratando entre todos de derribar a un coloso.

En la conferencia, Ueda presentó su recorrido profesional, comentando que su devoción por el Amiga (una máquina poco común en Japón entonces) fue lo que le motivó para dedicarse a esta carrera. Antes de convertirse en desarrollador había sido artista conceptual, con un retorcido sentido del humor. Un video de su instalación "Tyrant Kitty" mostraba a los due-



Muchos de los temas que los jugadores han extraído de los juegos de Ueda no estaban previstos: cosas como el amor, la devoción y la pérdida son sólo felices casualidades



Ueda cita *LittleBigPlanet* y *Nobi Nobi Boy* como las próximas exclusivas de la plataforma, con un tono "tipo PlayStation 3".



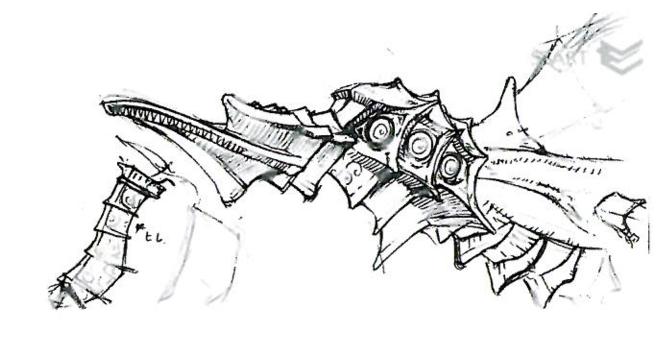
WEB DEL MES

El panorama *indie* encuentra cada vez más apoyo gracias a sitios como Kongregate y The Independent Gaming Source, pero a los juegos experimentales de desarrolladores japoneses les cuesta llegar al público occidental, principalmente por las dificultades para entender los mandos. Un desarrollador independiente japonés llamado Dong ha venido en nuestro auxilio con el blog EngRish Games. "Intentaré traducir los juegos. No soy muy bueno con el inglés, si alguien puede traducirlo mejor, que me ayude, por favor", afirma Dong. Con muchos juegos, basta saber cuál es el botón para disparar, pero la Dong permite que los jugadores accedan a todo ese talento independiente que de otro modo nos resultaría impenetrable.

Site: EngRish Games
URL: engrishgames.blogspot.com




"A menudo Ueda juega con un título que está en el mercado y se pregunta por qué no hacerlo de otra manera –dice Kim hablando a la inspiración de Ueda. "Esto le motiva para sus propias ideas conceptuales".




Los juegos de Ueda entienden el entretenimiento y la motivación de una forma difícil. Se atreven a frustrar al espectador, lo que refuerza el vínculo con los personajes, siempre que no abandones.


La demo interna para la aprobación de *Shadow Of The Colossus* tenía tres jugadores cooperando para matar a un coloso.





ños de una galería de arte mirando dentro de una jaula aparentemente vacía antes de ser salpicados con la porquería que supuestamente lanzaba un gato subterráneo.

Ueda proyectó una diapositiva en la que se detallaban sus responsabilidades en la creación de *Ico* y *SotC*; una lista demasiado larga. Pero baste decir que era responsable personalmente de la mayor parte de la ejecución del juego. "Es el equipo más especial que existe en la actualidad –afirma **YeonKyung Kim,** productor del departamento internacional de software de Sony.–. Sé que en la cultura occidental se produce en masa. Tienes un diseñador, un diseñador de niveles y un programador, y les das los documentos de diseño y les dices: 'Hazlo'. Pero Ueda no trabaja así". Por supuesto, nadie habla del próximo juego de Ueda. Incluso se negó a hablar del espíritu de su próximo juego (después de un momento de debate interno). Sin embargo, cuando le preguntamos si la decepcionante respuesta comercial a sus juegos anteriores significará que en el futuro tratará de sacrificar parte de su visión artística para crear un juego más atractivo a un público más amplio, hubo una larga discusión entre Ueda y su omnipresente traductor.

"Soy consciente del valor artístico del producto que estoy haciendo, pero ése no es el único objetivo –afirma Ueda–. También me interesa que el juego se juegue en el futuro. En Japón pensamos actualmente que un juego tiene una vida de unos dos años y medio, pero espero que el consumidor pueda jugar con este juego una y otra vez". Y dado que *SotC* está empezando a funcionar como juego en la red, no es exagerado especular que ésta puede ser una de las formas en que Ueda amplíe la vida de su próximo juego.

PLAYSTATION 3

PlayStation 2 PlayStation Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE

c/Feria, 16 - 02005 ALBACETE ☎ 967 66 66 93 EMAIL: feria@gameshop.es

c/Perez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 EMAIL: nueva@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE

c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA

c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES

c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA

c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es

c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es

c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01

Rambla Francesc Macià, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 - 11003 CADIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA

c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

c/Hernan Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN

c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLON ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLO ☎ 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS

c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es

c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30

Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 Galerias Viacambre - L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

SALAMANCA

Plaza San Julián, 4-6 - 37001 SALAMANCA ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! EMAIL: salamanca@gameshop.es

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA

c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es

c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es



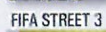



- PS3 40Gb BÁSICA + MGS4 — 439.95€
- PS3 40Gb + GTA 4 — 439.95€
- CONSOLA PSP SLIM & LITE PLATA O NEGRA — 169.95€ / +GPS 249.95€
- CONSOLA PSP SLIM&LITE PLATA + GOD OF WAR — 189.95€
- NAVEGADOR PSP GO! EXPLORE — 119.95€ / +KIT 149.95€









- DBZ BURSTLIMIT — 66.95€
- ARMY OF TWO — 66.95€
- METAL GEAR SOLID 4 — 66.95€ (+FIGURA 76.95€)
- SOUL CALIBUR IV — 66.95€
- GH AEROSMITH (CON Y SIN GUITARRA) — 67.95€
- CONDEMNED 2 — 66.95€
- DARK SECTOR — 61.95€





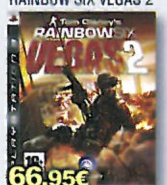
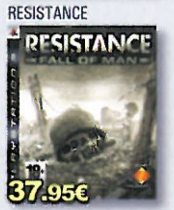

- ALONE IN THE DARK — 66.95€
- CONSPIRACION BOURNE — 56.95€
- EVERYBODY'S GOLF — 66.95€
- F1 CHAMPION EDITION — 37.95€
- FIFA STREET 3 — 66.95€
- GENJI — 37.95€
- GT5 PROLOGUE — 37.95€



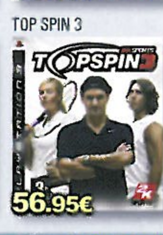



- GRAND THEFT AUTO 4 — 66.95€
- HAZE — 66.95€
- IRON MAN — 56.95€
- MOTORSTORM — 37.95€
- MX VS ATV UNTAMED — 61.95€
- NBA 08 — 66.95€
- PERDIDOS (LOST) — 42.95€

- RAINBOW SIX VEGAS 2 — 66.95€
- RESISTANCE — 37.95€
- RIDGE RACER 7 — 37.95€
- SEGA SSTAR TENNIS — 56.95€
- TIME CRISIS 4 — 86.95€ (+PISTOLA)
- TOP SPIN 3 — 56.95€
- VIKING — 66.95€




- ALONE IN THE DARK — 46.95€
- SINGSTAR OT — 29.95€ (+MICROS 56.95€)
- BUZZ POP MUSIC — 37.95€ (+BUZZERS 56.95€)
- LEGO INDIANA JONES — 37.95€
- UEFA EURO 2008 — 37.95€
- IRON MAN — 42.95€
- CASPER E. MIEDOS — 19.95€
- LAND ROVER OFF ROAD — 29.95€









- MX VS ATV UNTAMED — 37.95€
- PDC DARTS 2008 — 29.95€
- RATCHET & CLANK SM — 46.95€
- SW 2 XTREME LEGEND — 37.95€
- SEGA SUPERS. TENNIS — 37.95€
- SINGSTAR SUMMER P. — 29.95€ (+MICROS 56.95€)
- SONIC RIDERS ZERO — 29.95€
- WWII B.OVER EUROPE — 19.95€

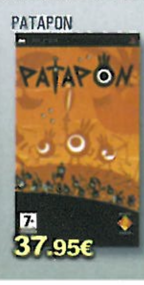










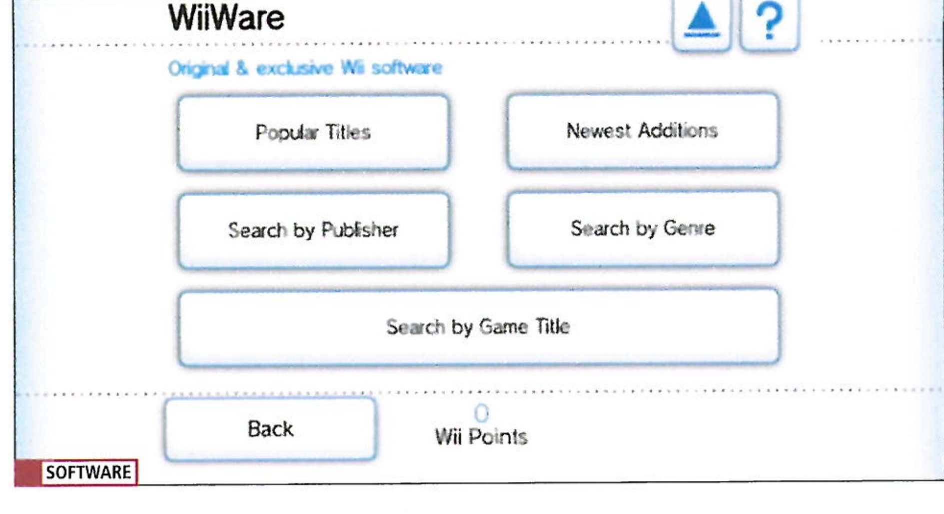


- LEGO INDIANA JONES — 37.95€
- FF VII: CRISIS CORE — 37.95€
- UEFA EURO 2008 — 37.95€
- GOD OF WAR — 37.95€
- IRON MAN — 42.95€
- LAND ROVER OFFROAD — 29.95€
- MGS PORTABLE OPS — 19.95€
- PATAPON — 37.95€





Toki Tori se lanzó para la Game Boy Color. Será interesante ver cuántos juegos 'olvidados' se remozan.



Los principios de WiiWare

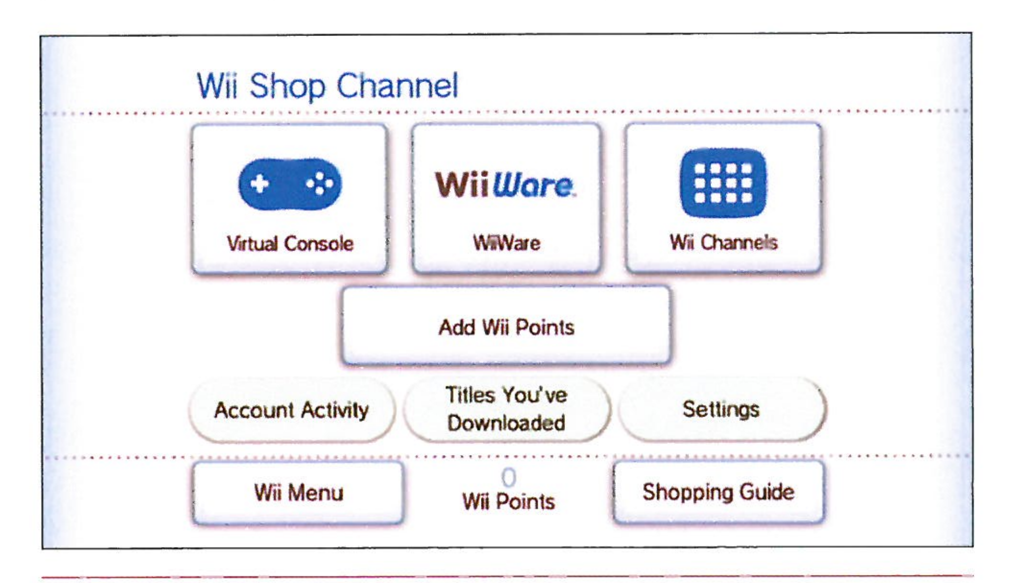
La última iniciativa de Nintendo para Wii llega con mensajes confusos y sin marketing significativo (y al menos un juego que merece la pena)

La filosofía del recién llegado canal WiiWare consiste en que los desarrolladores son responsables de su propio producto (Nintendo aporta sólo la plataforma y una rudimentaria supervisión técnica) y pueden así aprovecharse de un canal de distribución que prescinde de intermediarios. Todo esto, según la teoría de Nintendo, debería conseguir que llegasen a la Wii conceptos de juego más creativos. En realidad, muchos de los títulos de lanzamiento no suponen ninguna innovación: *Dr. Mario & Germ Buster* es un refrito; *TV Show King* es un party game tipo *Buzz; Toki Tori* apareció ya en la Game Boy Color; y *Star Soldier R* es una versión de un modo que aparecía como bonus en un juego anterior. *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As a King* puede ser una nueva idea para la serie *Final Fantasy,* pero se trata de una idea que ya ha sido explorada por otros creadores a menor escala. Nintendo argumenta que los desarrolladores necesitarán un tiempo para dominar el nuevo servicio, y recuerda que también hizo falta tiempo hasta que las thirdparties se hicieron con las interfaces de la DS y de la Wii.

Es inevitable que haya ports y materiales poco escogidos, pero el listón para entrar está tan bajo que resultará tentador lanzar refritos para obtener dinero fácil

Por supuesto, es inevitable que haya cierta cantidad de ports y de materiales poco escogidos, pero el listón para entrar está tan bajo (basta con que un desarrollador tenga licencia de Nintendo para que edite títulos de WiiWare; no necesita ningún contrato específico de publicación para cada juego en concreto) que sin duda resultará tentador lanzar refritos para obtener dinero fácil.

Hay matices de WiiWare que deberían preocupar no sólo a los consumidores, sino también a los desarrolladores. En primer lugar, Nintendo no va a hacer ningún gasto significativo de marketing. En segundo lugar, no hay un canal dedicado a WiiWare en el menú de Wii; los juegos se compran a través de la Consola Virtual. Aparte de haber creado una categoría de "títulos populares", WiiWare no cuenta con un "juego de la semana" u otros guiños al consumidor. El anunciado Ninten-

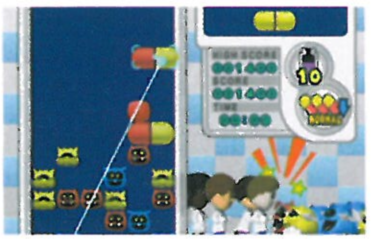


Teletipo



La riqueza de Yamauchi no sorprende

Hiroshi Yamauchi fue presidente de Nintendo durante casi toda la era moderna, desde 1949 hasta 2002, llevando a la empresa desde sus modestos orígenes con las trading cards hasta una posición de liderazgo en la industria del videojuego, y no dejó el consejo de la empresa hasta 2005. Un informe de Forbes le considera el hombre más rico de Japón, después de estar varios años en el top ten. El patrimonio neto de Yamauchi ha aumentado de 1.900 millones de euros el año pasado a 5.000 millones como resultado de los beneficios de la empresa.



DR. MARIO & GERM BUSTER
Germ Buster logra añadir al pack un saludo de bienvenida, pero *Dr. Mario* no es *Tetris*.



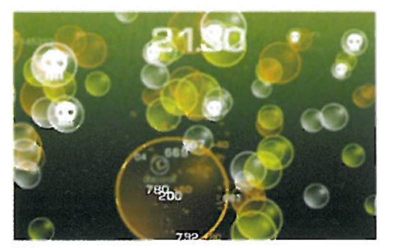
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MLAAK
My Life As a King. Levanta una ciudad, acumula dinero, añade unos héroes y aderézalo con DLC.



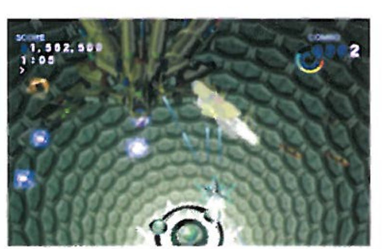
LOSTWINDS
El ventoso plataformas de Frontier se ha convertido en algo así como el estandarte de WiiWare.



PIRATES: THE KEY OF DREAMS
Una mezcla bastante normalita de navegación y disparos, con un toque pirata. Sin muchos tesoros.



POP
El título más parecido a un juego Flash. Divertido. Probablemente inspirará muchos pasatiempos.



STAR SOLDIER R
Hudson Soft alardea de su reputación de vieja escuela con este shooter de ataque de tema conocido.



TOKI TORI
Con 80 niveles sorprendentemente difíciles, es más un juego de lógica que de plataformas.



TV SHOW KING
Con momentos que harán que la familia se sienta como en casa. Es genial ver a tu Mii girar la ruleta.

do Channel puede cubrir este espacio, pero si el caudal de WiiWare acaba desbordándose, es fácil imaginar que se acabarán lanzando IPs originales que, sin promoción, se perderán por el camino.

El tercer punto se refiere a la intención de Nintendo de quedarse completamente al margen, dejando que los desarrolladores decidan el contenido de sus juegos, su lugar de distribución, etc. Son los desarrolladores de WiiWare los que tienen la total responsabilidad de obtener la calificación de sus juegos, de traducirlos y adecuarlos a los requisitos legales de cada región, lo cual añade presión al proceso de sacar un juego al mercado.

Otra cuestión es la limitada memoria de la Wii. Nintendo opina que esta cuestión sólo preocupa a los jugones, pero esa es sólo una forma de simplificar un asunto que irá ganando importancia según los desarrolladores exploren el servicio online de la consola, ya sea a través de WiiWare o de contenido descargable, y preocupa a todos los sectores del mercado que quieren comprar estos contenidos, y no sólo a un sector marginal.

Es obvio que pueden decirse muchas cosas buenas de WiiWare, aparte de que han lanzado ya un juego excepcional, *LostWinds* (ver p. 75). Pero Nintendo debe ser más clara en cuanto a su implicación directa y su apoyo al servicio.





De izquierda a derecha, Kenichiro Imaizumi, productor, Hideo Kojima, director y diseñador del juego, Yoji Shinkawa, ilustrador de la serie y Aki Saite, traductor.

Futuro sólido

Un vistazo al porvenir de la serie y al de los creadores de *Metal Gear Solid*



Fue tan rápido como esto"– explica **Yoji Shinkawa** mientras realiza un chasquido de dedos al explicar el concepto de Old Snake– "depende del personaje, tardo más o menos, pero con Old Snake simplemente tardé esto". El equipo de *Metal Gear Solid* que presentó su obra en Madrid estaba compuesto por el propio Shinkawa, ilustrador de la serie; **Kenichiro Imaizumi,** productor; la actriz Yumi Kikuchi y, por supuesto, **Hideo Kojima.** Y tardaron un chasquido de dedos.

Sin embargo, el handicap de la nueva generación (enfrentarse a toda una nueva legión de usuarios) es algo que preocupaba al equipo de desarrollo. Kojima prefiere simplificarlo: "Para la gente que nunca haya jugado a la serie, es muy sencillo. Es un concepto muy simple: hay un mal, Liquid Ocelot, y hay un bien, Snake, que tiene que llegar hasta él porque está causando problemas en el mundo. El diseño del juego está concebido de modo que el entorno sea un campo de batalla, y tú puedas ir adonde quieras, infiltrándote o interfiriendo en la batalla". Para Shinkawa, las cosas no son tan sencillas: "Con *MGS4* no sólo hemos sido entrenados por un consejero militar a la hora de conocer y manejar las armas del juego, sino también hemos tenido un entrenamiento 'mental', más psicológico, y esa parte es muy importante. Es posible que, en el futuro, uno de los retos sea cómo implementaremos este lado psicológico dentro del juego". Imaizumi quiso matizar el concepto: "En el primer *MGS*, Snake se infiltraba en una base, pero ahora no se trata tanto del lugar, sino de la situación. Snake se infiltra en una situación, lo cual es posible que resulte algo más psicológico, más elevado o más interesante. Dentro de 10 años creemos que habrá una jungla ahí fuera, y nuestro mayor reto es trasladar la infiltración a esa nueva visión".





"Me gusta crear juegos y quiero seguir haciéndolo. Pero me hago viejo y algo ansioso. Siempre estoy pensando en que me gustaría hacer más juegos y dirigir películas. Esto sería en un mundo ideal, pero todos tenemos ciertos límites, límites temporales".

"En 10 años en el futuro, creemos que habrá una jungla ahí fuera, y nuestro mayor reto es trasladar el género de la infiltración a una nueva perspectiva, más psicológica"

"Depende de a qué te refieras con futuro" –duda Kojima–, "porque si te refieres a 100 años en el futuro, la gente puede pensar: 'Oh, es uno de esos juegos antiguos', pero si te refieres a dentro de 5 años, puede que haya gente que siga el concepto del *Tactical Espionage Action*, y que que piense: 'Oh, éste es el original'". Para Kojima, "todo depende de la perspectiva". Dada su nueva condición en la serie, los problemas son tan pasados como futuros: "Hay muchos tipos de productores en el mundo. Puede que si tienes un buen director en tu equipo, el productor se limite a decidir si vamos en esta o esa dirección. Pero también habrá quien quiera involucrarse y expresarse en la obra como productor. Si lo preguntas por *MGS5*, puede que trabaje en el concepto, pero aparte de eso, lo dejaré a un equipo más joven, teniendo el control en ciertas partes. Hay muchos jóvenes que tienen mucho talento, y me encantaría asistirles. Ésa es la manera en que me gustaría producir".

MGS4 será, con el tiempo, un punto de inflexión en la serie, pero con todo este futuro por delante, con un nuevo director en camino y Kojima como productor, ¿seguirá dependiendo todo también de la perspectiva?



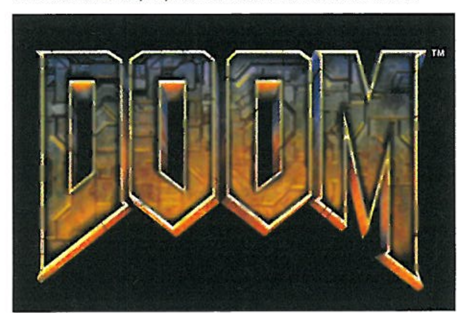

vodafone
Diviértete como nunca sin salir de tu burbuja
Con Vodafone live! podrás disfrutar en exclusiva de Bubble Pop Deluxe
Explota miles de burbujas, provoca locas reacciones en cadena y disfruta de 64 niveles con el mejor videojuego del momento.
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
o enviando gratis JUE BPOP al 521
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
Bubble Pop Deluxe
DIGITAL CHOCOLATE

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Doom 4

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SIN CONFIRMAR



Lo anuncia la última campaña de reclutamiento de id: sólo pueden presentarse grandes talentos y mentes brillantes. Pero Doom y la brillantez no se llevan muy bien que digamos.

Lord Of The Rings: Conquest

PLATAFORMA: 360, DS, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EA



Pandemic, desarrolladores de *Star Wars Battlefront*, marchan por la Tierra Media. La opción de jugar como Sauron y compañía es una de sus mejores bazas.

Viva Piñata: Trouble In Paradise

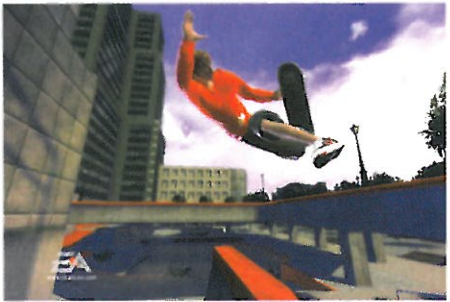
PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT



Todo un nuevo set de características para el modo multijugador para esta continuación. Qué monada: dos jugadores que cogen las herramientas de la misma máquina.

Skate It

PLATAFORMA: DS, WII **DISTRIBUCIÓN:** EA



El "It" se refiere al sistema de control de movimiento, completamente renovado. El Wiimando es la tabla, con el stylus haces trucos, y cabe hasta la Balance Board.

Project Origin

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** WARNER BROS



Aplastar todo a tu paso y luchando contra monstruos desnudos que se pulverizan no es lo más relevante. Nos recuerda un poco a *Condemned 2*, por lo del recodo.

MySims Kingdom

PLATAFORMA: DS, WII **DISTRIBUCIÓN:** EA



No sabemos qué quiere exactamente el Rey Roland en esta continuación, pero lo ha dejado todo bastante manga por hombro. Personaliza su reino para que recobre su esplendor.

Fatal Inertia EX

PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** KOEI



El fuerte y (a menudo) pesado corredor de Koei se pasa de las tiendas a la PlayStation Network. Señoras y señores, enciendan sus motores de nuevo.

City Of Heroes/City Of Villains

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** NCSOFT



Un nuevo sistema de dialogo contextual encabeza las innovaciones técnicas para el número 12. Se supone que los PNJ actuarán correctamente ahora en las estancias.

Gears Of War 2

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT



Lo más importante del primer clip que hemos jugado: es más grande. Un fragmento sobre raíles recuerda al del final del primer juego, sólo que ahora los vehículos flotan en el aire.

EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Precision

tinyurl.com/3go8v6

Todo plataforma que se precie de serlo ha de incluir algunos saltos de alta precisión. Pero es fácil olvidar lo que significa "saltos de alta precisión" en los videojuegos. Normalmente, significa poder alterar el momento y dirección de un salto después de haber despegado.

Precision no acepta nada de esto: se basa en despegar a la velocidad adecuada. Se puede acelerar (y mucho) y saltar, pero una vez que has despegado los pies del suelo no controlas nada. Cada nivel se construye con tejados, algunos con botellas que debes recoger, y que harán que te caigas a menudo.

Precision tiene también sus momentos frustrantes, pero los reinicios instantáneos y una línea de puntos muy útil que muestra los intentos fallidos ayudan a que sea más llevadero. Es un experimento interesante y su estilo limpio y claro sólo destaca la importancia de su desafío.



Retroactivo

Luis García Navarro, traductor de videojuegos

Tanto videojuegos como el celuloide se encuentran en plena vorágine de revisiones de mitos de los 80 y principios de los 90. Alguno pensó que fórmulas que antaño triunfaron podrían volver a hacerlo ahora ... y el resto se subió al burro. Renacen y se imponen viejas modas, regresan clásicos que nunca llegaron a irse del todo. Lo interesante es comprobar cómo se reciben con los brazos abiertos, demostrando que casi todos tenemos nuestro puntito nostálgico.

En Japón la nostalgia no es una sensación pasajera, sino un estado de ánimo perpetuo. Impera un aprecio por el estilo tradicional y la estética añeja que va más allá de la simpatía ocasional. Existe un legado del que los japoneses se sienten orgullosos y al que se niegan a enterrar, y en el terreno de los videojuegos no iban a hacer una excepción. El culto retro tiene cada vez más seguidores. Las causas no están claras del todo: hay quien defiende que las producciones de ahora no ofrecen la magia de las de antaño y se refugia en sus recuerdos de la infancia; quien han descubierto que la jugabilidad de los clásicos es incomparable a la que encontramos en los títulos de hoy día... y no hay que olvidar al coleccionista compulsivo, geemu otaku y demás especies autóctonas que hacen del *vintage* un auténtico negocio.

Lo cierto es que, mientras en nuestro país aún existen ciertas dificultades para sumergirse en juegos de décadas pasadas (siempre y cuando no se tire de emulador, ya sea oficial o no), en Japón basta con una visita fugaz a casi cualquier tienda de videojuegos para encontrarse con un amplio abanico de distintas épocas de la historia consolera, en perfecto estado y a precios reducidos (se trata de material de segunda mano). No sólo la metrópoli esconde fantásticos comercios en los que cualquiera puede hacerse con joyas antiguas: existen incluso almacenes enormes, a menudo de las cadenas Geo y Kanteidan, que albergan montañas de juegos que venden casi al peso. Oferta para revivir viejos tiempos no falta.

Existe un legado del que los japoneses se sienten muy orgullosos y al que se niegan a enterrar, y en el terreno de los videojuegos no iban a hacer una excepción. El culto por lo retro tiene cada vez más seguidores

Pero no todo es barato en el mercado retro: no faltan los típicos títulos complicados de encontrar. A día de hoy se sigue pagando un buen dinero por shooters como *Radiant Silvergun* o la versión de PlayStation de un clásico patrio, *Tactics Ogre*. Y a los vendedores no se les caen los anillos por pedir cantidades exorbitantes por otros rarísimos de ver. Existe una versión de *Yoshi's Cookie* para Super Nintendo, creada específicamente para un evento de electrodomésticos (sirvió de reclamo en un stand de microondas National), que se vende en tiendas de Akihabara por medio millón de yenes (3.000 €).

Los precios de bandas sonoras de videojuegos se rigen por la misma ley de la escasez es cara, y cuanto más antigua es la compilación buscada, más cuesta llevársela a casa (recopilatorios de *Snatcher* y *Panzer Dragoon* superan los 5.000 yenes (30 €) mientras otros llegan a



Momentos como éste no pertenecen al pasado. Y en Japón no sólo se sigue jugando a juegos de NES, también hay quien los crea. *Mr. Splash!* se puso a la venta el pasado febrero y estuvo jugable en el Media Arts Festival de Roppongi.

alcanzar los 30.000 (180 €), como *Princess Crown).* El retro selectivo se paga, y si no que se lo pregunten a los que buscan como locos los títulos que Shinya Arino sufre en su Game Center CX, programa que ha llevado a miles de japoneses a descubrir lo difíciles y adictivos que son algunos títulos representativos de la vieja escuela.

Hablando de Shinya Arino, ni el más osado se hubiera aventurado a pronosticar el éxito que ha cosechado con su espacio. Lo que comenzó como una broma para ver si este cómico soportaba una partida al juego más infame de la historia según los japoneses, *Takeshi no Chousenjou* (conocido, entre otras cosas, por la espera que se le obliga a hacer al jugador durante 1 hora en determinado momento), ha derivado en todo un fenómeno de masas, con la novena temporada a la vuelta de la esquina y los otakus comentando los programas emitidos en público y tratando de emular a su ídolo en privado. El colmo fue el juego lanzado a finales del año pasado para DS basado en las frenéticas partidas de Shinya, *Game Center CX: Arino no Chousenjou,* con parodia al juego de Takeshi Kitano incluida.

Todo el mundo está encantado con Arino, sobre todo los vendedores de juegos antiguos. Desde Takahashi Meijin, el gurú de Hudson capaz de realizar 16 pulsaciones por segundo (y protagonista de la serie *Adventure Island*), Japón no había vibrado tanto con un jugón... y sus fracasos. Pasarse juegos como *Megaman 2* sólo está al alcance de unos pocos elegidos.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de Edge

Gears of War 2



Marines con motosierras mientras sale spam sobre sus cabezas. Gears es *fast food*, pero a veces apetece una hamburguesa.
360, PC, MICROSOFT

De Blob

Ansiamos la "revolución de color" de THQ. Blobs del mundo, uníos: el enemigo son las monótonas cadenas del blanco y negro.
DS, WII, THQ

Earthbound



Earthbound llegará a las consolas europeas vía la Consola Virtual, 14 años después de su lanzamiento en Japón. Para celebrarlo.
WII (SNES), NINTENDO

Jugando a "Simón dice"

Cuando las empresas no tienen en cuenta al usuario



La batería de *Rock Band* es el modelo básico, y las distintas variaciones que ofrecen tanto Activision como Konami nos han llevado a sospechar que se alejan cada vez más la una de las otras por cuestiones de incompatibilidad, y no por innovación.

El anuncio de Konami del lanzamiento de *Rock Revolution* no ha sido del todo una sorpresa, aunque tampoco se le haya dado mucho bombo. Después de todo, fue su división Bemani la que se supone inventó el género con *Beatmania,* y la habilidad de unir *Guitar Freaks* y *DrumMania* mucho antes de que *Rock Band* llegara. Después llegó *Guitar Hero World Tour,* que no sorprendió a nadie al permitirte formar un grupo.

"Formar un grupo". Es una expresión que habla por sí misma, y no importa tanto la idea de que "Konami llegó primero". Ha sido necesaria toda la fuerza corporativa de EA y MTV, sus campañas de marketing y grandes dosis de buena voluntad hacia Harmonix para venderle al gran público la idea de *Rock Band* con éxito. ¿Podrán alcanzar ese éxito *GTWT* y *Revolution* sin todo ese trabajo preliminar?

Y con el éxito han llegado también los imitadores. Pero los consumidores no sólo compran juegos nuevos, sino que también tienen que soltar un montón de pasta a periféricos caros que ocupan un montón de espacio. El problema es la compatibilidad entre ellos. Y probablemente no sería difícil hacerlos compatibles entre sí: Harmonix está a favor de que los periféricos para música funcionen en todos los juegos del género. Es el equivalente a una guerra de formatos en un nicho de mercado que, aunque grande y en expansión, aún no probado que es tan grande como para mantenerse.

Un panorama un tanto pesimista, ¿no? La verdad es que los efectos son bastante frustrantes. Como si las ventas de Activision pudieran verse afectadas. Pero lo peor son los rumores sobre líneas completas de manufactura de periféricos que se reservan no tanto para incrementar la producción como para frenar los esfuerzos de los rivales. El género de música es un mercado competitivo, desde luego, pero a sus miembros les podría ir peor si no pensasen en la paciencia y la comodidad de su público. Después de todo, el éxito de *Rock Band* lleva consigo un mensaje que todos deberían considerar, tanto Konami como creador, como Activision como su actual beneficiario: lo que cuenta no es lo que se tiene, sino lo que se hace con ello.







Killzone 2

Los héroes contra los Helghast, con más matices de gris que nunca

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **GUERRILLA GAMES**
ORIGEN: **PAÍSES BAJOS**
LANZAMIENTO: **FEBRERO 2009**

El nivel de las expectativas creadas por el tráiler de 2005 vino a significar que la gente esperaba que acabara creándose una pieza maestra y, por lo que hemos mostrado hasta ahora, tanto en el pasado E3 como aquí, hemos estado a la altura", dice **Steven Ter Heide,** productor jefe de *Killzone 2*. Una frase que resulta presuntuosa y descarada partiendo del infame tráiler del E3 de 2005, un vídeo que, al estar compuesto por material prerrenderizado, hacía imposible reivindicar ni la valía del hardware de la PS3 ni el talento de Guerrilla. Pero matizado por el suave acento holandés de Ter Heide, casi resulta creíble.

Y, gráficamente, *Killzone 2* muestra un acabado exquisito. No alcanza los imposibles niveles de detalles que mostraba aquel tráiler, pero resulta destacable. Tus compañeros ofrecen una serie de expresiones fáciles y animaciones corporales que les refuerzan como personajes en el campo de batalla. Los efectos de luz y de humo resultan sutiles y dinámicos, con una iluminación que permite que la paleta de grises del juego evite la monotonía, con superficies de cuidadas texturas y formas, mientras el característico uso del efecto destello de Guerrilla añade detalles Technicolor. Pero es el humo el que enseguida adquiere protagonismo, al moverse en espesas capas que obligan a decisiones difíciles: las explosiones tienden a esconder a los enemigos durante un breve, pero crucial, instante.

La demo, que incluye Corinth River, el segundo nivel del juego, comienza con una espectacular escena de vídeo, basada en la vista en el E3 del año pasado, en la que un escuadrón de naves se abre camino a través del fuego enemigo hacia una zona de aterrizaje en las afueras de una ciudad destrozada. Una vez en el suelo, el jugador afronta una batalla para alcanzar la sala de control de una enorme puerta que, al abrirse, permite que un convoy de tanques aliados siga avanzando. El campo de batalla ha sido diseñado para transmitir una sensación de caos y confusión, hay explosiones detonando a tu alrededor y un denso entorno sonoro de gritos y disparos, muy en la línea de la serie *Call of Duty*. De la misma manera, su sistema de apuntado también resulta similar al empleo de la mira del arma de *COD*, sugiriendo un parecido acercamiento tipo "detente, apunta y muévete" a los enfrentamientos. Darse cuenta de ello hace que empiece a disiparse el entusiasmo hacia *Killzone 2*: partiendo de esta demo, poco de lo que este título intenta no ha sido alcanzando con notable éxito por *Call of Duty 4*. Pero, estimulado por la idea de que *COD4* se haya convertido en un nuevo estandar para los shooters en primera persona, **Hermen Hulst**, director de marketing de Guerrilla, dice: "No voy a sentarme aquí a hablar de la competencia. *COD* es un juego al que todos en el equipo hemos jugado y completado. Sabemos qué posición asume nuestro juego, y vamos a apostar fuerte por ella".

De hecho, la lista de características de *Killzone 2* es un inventario de detalles in-

Miedo escénico

***Killzone* sigue basando su atractivo en los gráficos, de ahí que Guerrilla se preocupe de señalar las técnicas que está usando para garantizar el realismo. "Estamos intentando crear un juego más cinematográfico, mezclando todos los elementos en uno solo –dice Ter Heide–. Nuestro motor crea un renderizado aplazado, lo que nos permite luces dinámicas que pueden desactivarse para oscurecer el ambiente, así como jugar con el contraste para remarcar ciertos elementos. Por ejemplo, si me disparan, los colores se desdibujan y todo se vuelve gris. Estamos combinando lo que aprendimos con el primer *Killzone* y reconstruyéndolo para PS3".**



Quizá sea un eco de la fisicidad de las recargas de *Killzone*, aunque es probable que responda al interés de Sony por popularizar su sensor de movimiento, pero las válvulas que abren las puertas se activan agitando el mando.







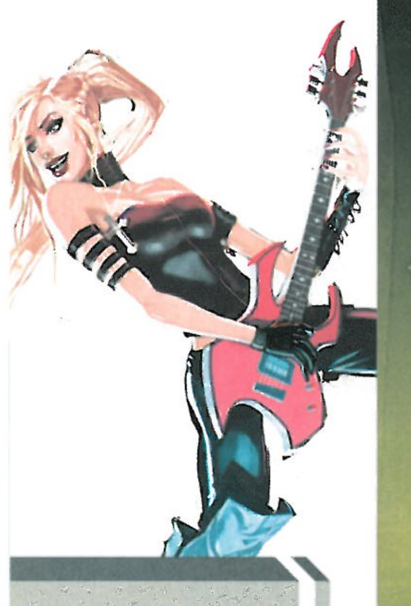
El segundo nivel, repleto de socorridos puntos de grabación, muestra a la ISA llevando la batalla al planeta de los Helghast tras los eventos del original y de *Killzone: Liberation* para PSP. Aunque el héroe del juego es un novato, podrás reconocer caras familiares como las de Templar o Rico.



evitables en un FPS moderno. El sistema de cobertura lleva el nombre de "apóyate y asómate", una capacidad tomada, parece ser, de *Killzone: Liberation*, el título de acción táctica isométrica que Guerrilla programó para PSP. Presionar L1 hace que el protagonista se cubra, con la posibilidad de alinear los tiros asomándote antes de mostrarte para llevarlos a cabo. Lo extraño es que no haya posibilidad de disparar a ciegas. Un sistema de ayuda a lo *Army of Two* permite que los aliados ayuden al jugador a alcanzar sitios inaccesibles de otra forma, con secuencias muy bien animadas del protagonista trepando, pero manteniendo la primera persona. Aunque no se les puede dar órdenes, los compañeros pueden ser resucitados si caen en combate, ya que el jugador va apoyado por un escuadrón durante la mayor parte del juego. Las conversaciones entre aliados y enemigos en función del contexto en el que te mueves están tomadas de *Halo*. "Así los jugadores pueden entender mejor el contexto en el que sucede la acción –explica Ter Heide–. Si estás junto a un barril y oyes a los Helghast decir:'Dispara a ese barril', sabrás que es una buena idea salir de allí pitando".

> "Creemos que la inmersión es muy importante en este juego. Eres tú el responsable de tus acciones, y no ese personaje anónimo que está en pantalla"

Queda por ver qué ritmo le dan los tiroteos al juego completo. La vista en primera persona se mantiene en toda la demo, incluida la escena de vídeo inicial, lo que forma parte de una estricta política para el juego. "Creemos que la inmersión es muy importante en este juego. Eres tú el responsable de tus acciones, y no ese personaje anónimo que está en pantalla", explica Ter Heide. De nuevo una decisión efectiva, pero que aporta poco frente a otros juegos que han llegado antes. Y es que, en general, *Killzone 2* no asume riesgos, ni en cuanto a diseño ni en cuanto a tono. En realidad está construido con piezas ya comprobadas del mundo de los FPS y del diseño 3D, unidas mediante el contexto de este juego un tanto sobredimensionado, que transmite la impresión de que apenas aporta ideas propias al género.





Tus marionetas de ojos saltones pueden asumir casi cualquier apariencia. Pero ¿es necesario? Hablando de la personalización de *Rock Band*, Alex Rigopolus indicaba que se eliminaron los detalles superfluos.

PLATAFORMA: **360, PS2, PS3, WII**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **NEVERSOFT**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **FINALES 2008**

Guitar Hero World Tour

Ya parece uno de esos viejos rockeros que sólo tocan en estadios, pero quizá aún le quede cuerda para sorprendernos

No es un secreto que la serie *Guitar Hero* se ha empezado a "diversificar". O, si lo prefieres, lo que no es un secreto es que se esté "inspirando" en *Rock Band*. De hecho, no hay mucho que esconder: ahora se puede jugar a *Guitar Hero* con dos guitarras, una batería y un micrófono USB. El diseño de pantalla es casi idéntico al del juego de Harmonix, así como su herramienta de diseño de personajes, y además puede jugarse online.

Es tentador empezar a lanzar acusaciones contra las empresas implicadas. Pero sería un error porque, aunque el concepto en sí pertenece a Harmonix, *World Tour* sorprende por la profundidad que trae consigo. Si a eso le unimos que *Rock Band* no era ni mucho menos perfecto (y encima en España ni ha llegado), quizá te preguntes si, al fin y al cabo, la competencia entre ambos títulos puede resultar beneficiosa para todos.

Hay mucho que destacar de este *Guitar Hero IV*, si bien hay una sección específica que brilla con luz propia. Así que, antes de abordarla como se merece, pasemos antes por encima de las nuevas canciones, pues incluye joyas de Van Halen y The Eagles junto a piezas más dudosas de Linkin Park o Sublime, y de las opciones de personalización de personajes e instrumentos, que dejan pequeñas a las de *Rock Band*.

Lo interesante de *Guitar Hero World Tour* es que incluye un estudio de música que, de distintas maneras, te permite crear tu propia música y reproducirla o colgarla en la página web GH-Tunes, en la que otros pueden descargársela y votarla. En el modo básico de la función, escoges una canción y el juego te indica las notas adecuadas en la escala correcta, así que sólo tienes que disfrutar. También puedes grabar "en vivo", lo que te permite escoger la escala y la nota base de un menú, y ello viene a ser, a grandes rasgos, una forma de grabación de cuatro pistas. Pero lo que realmente impresiona es el estudio de grabación "avanzado", que viene a ser un secuenciador que funciona mediante cinco botones y un traste. Así que puedes introducir las notas, marcar un ritmo determinado y así mejorar cualquier pieza tocada en el entorno "en vivo".





Es evidente el paso adelante que esto puede suponer para el género. Publicar una canción resulta tan sencillo y a la vez tan rico como podrías esperar: ésta se carga en GH-Tunes y, tras introducir el nombre, género, etc., puede descargarla quien quiera (ver el recuadro). Incluso puedes crear carátulas para las canciones, si tienes inclinaciones artísticas. Desde luego, este *Guitar Hero World Tour* es una auténtica sorpresa en términos tanto de calidad como de profundidad. Si la serie sabe mantener este compromiso con la innovación y el respeto a los fans, está claro que a la serie le quedan muchos años de vida por delante.



Un área en la que Harmonix sigue destacando es en los personajes por defecto: pasar de lo carismático a lo patético es muy fácil en el mundo de los rockeros.



Festival de la descarga

El diseño de GHTunes incluye espacio suficiente para permitir una gran implicación comunitaria, justo para lo que deberían servir los contenidos descargables. Hay secciones llamadas "All Time Best", "Rising Star", "Hot This Week", "Top Artist" e incluso "Showcase", con lo que parece que todas las bases están cubiertas. Todas ellas han sido elegidas por la comunidad excepto "Showcase", que ha sido una elección de Neversoft. Para animar la cosa, cada canción descargable puede ser votada, y no parece imposible que, con el tiempo, uno pueda acabar elaborando un perfil de preferencias. Lo que habrá que perfilar es el espinoso problema de los derechos de autor: quizá la ira de la SGAE pueda aplacarse al no incluir ninguna de las canciones una pista vocal.







Telefónica



Disfrútalo en tu movistar.

Envía gratis ✉ MARVEL al 404

o entra en
emoción>Juegos>Portales de Juegos>
Más portales>Marvel





ACTIVISION









Pure

Black Rock Studio se lleva por los aires las carreras de quads







PLATAFORMA **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **DISNEY INTERACTIVE STUDIOS**
ESTUDIO: **BLACK ROCK STUDIO**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Arranquen motores

Black Rock Studio tiene la larga y honorable tradición de trabajar con tecnología propia, a menudo con nombres curiosos. En sus días de Climax Racing, usaban un sistema llamado BLIMEY para ahorrarse meses de los ciclos de desarrollo, y ahora los artistas y los programadores pueden usar TOMCAT y NIPPLE (así llamado porque permite pellizcar cosas, así que imaginamos que el primero maullará y se hará un ovillo). Avent admite que su equipo se está permitiendo soñar con crear un nuevo acrónimo para *Pure*. Un trabajo ideal para los foros de internet.

Al oír hablar por primera vez de *Pure* –carreras todoterreno a pleno sol, con una vibrante sensación de conexión con el circuito– es imposible imaginar cómo el juego va a poder escapar de la alargada sombra de *MotorStorm*. Pero obsérvalo durante diez minutos y no volverás a pensarlo. *Pure* está tomando la forma de un acercamiento puramente arcade y espectacular al género, y si recuerda a otros títulos, es a la serie *SSX*.

La primera diferenciación respecto a los diseños salpicados de barro de Evolution está en la elección de vehículo. En lugar de la delicada toma de decisiones de *MotorStorm*, Black Rock Studio, los desarrolladores afincados en Brighton de *Pure*, se han centrado en una sola máquina. Lo que puede parecer raro, sobre todo porque el vehículo elegido es un quad. Para muchos, estas motos de cuatro ruedas están vinculadas a los garrulos domingueros y a algunos trompazos televisivos fenomenales, mientras que los propios vehículos, una especie de mezcla de un toro mecánico pasado de moda y una cortacésped de lujo, parece carecer del carisma necesario para sostener todo un juego sobre sus espaldas.



Antes conocidos como Climax Racing, creadores de *MotoGP*, Black Rock es un estudio con dos equipos. Además de *Pure*, están trabajando en otro juego de carreras.

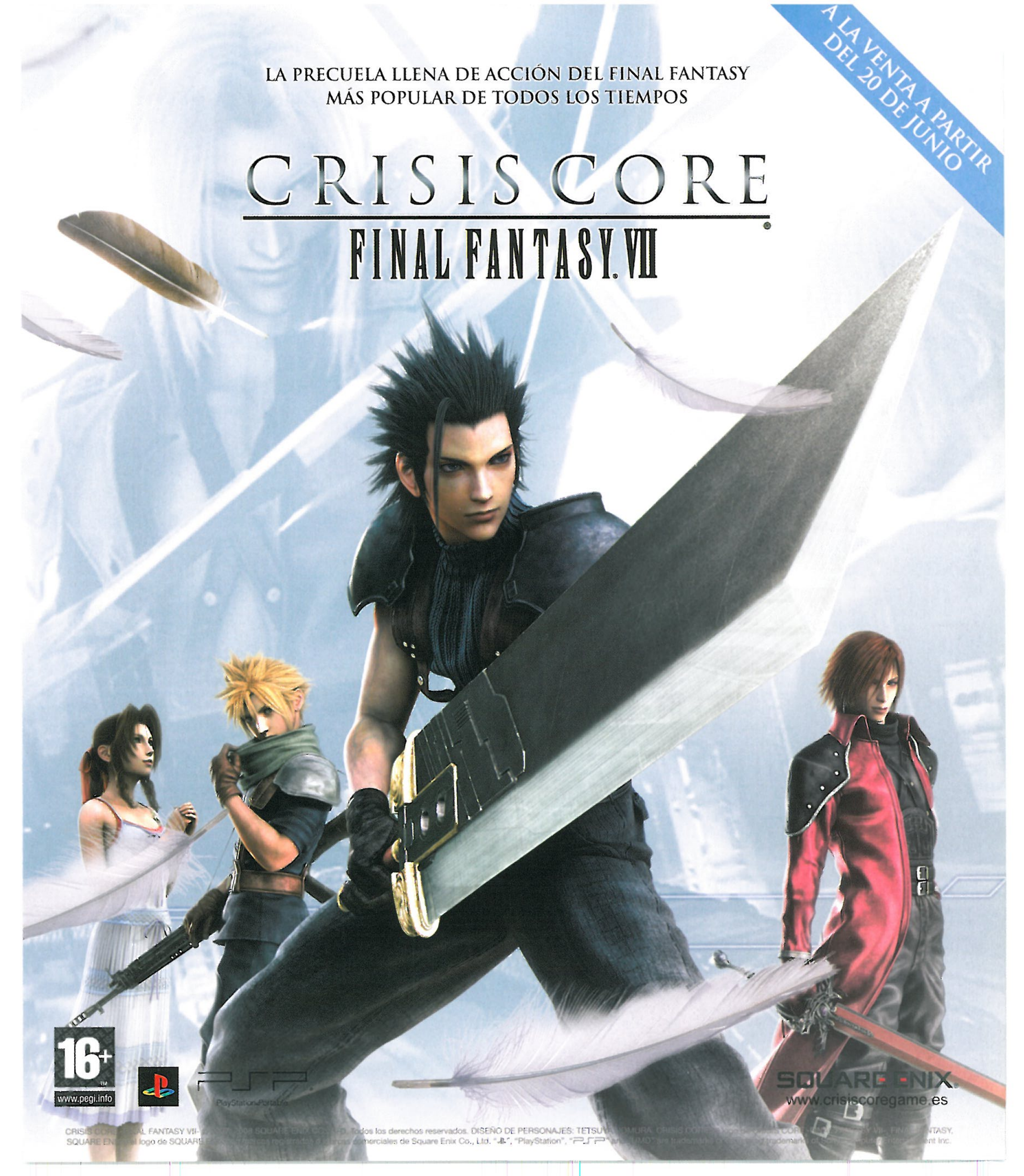
De hecho, la elección de este transporte puede ser el toque maestro de *Pure*. "Tienen cuatro ruedas y son como coches, pero también lo bastante ligeros para saltar –explica el director del juego, **Jason Avent–.** Son perfectos para nosotros. Queríamos un juego divertido, rápido, y con saltos realmente impresionantes".

La raíz de *Pure* son los saltos y el sistema de trucos, un cuidado equilibrio que controla por completo las sensaciones del juego, dándoles a los circuitos individuales un ritmo adictivo, alternando entre despliegues súbitos de grava y estratosféricos saltos. Los trucos aéreos llenan tu contador de impulso, algo que no resulta revolucionario, aunque sí lo que, a medida que el medidor aumenta, permite hacer una mayor cantidad de piruetas, cada una en un botón frontal distinto. Cuando el medidor está lleno, puedes llevar a cabo un aplastante Super Trick, una tontería sin sentido en la que tu conductor baila en el aire o salta de la moto para hacer el mono a un lado. Por el contrario, los choques hacen que baje tu medidor.

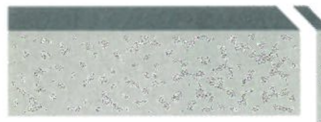
Las pistas no se deforman cuando pasas por ellas –Black Rock se niega a poner el recorrido en manos de la providencia–, pero, en nuestro rápido vistazo al nivel de Wyoming, la multitud de caminos que ofrece *Pure* se hizo patente: comenzando con 16 contrincantes, los jugadores se encuentran de inmediato solos atravesando la montaña, lo que anima a descubrir nuevos atajos. Avent cree que, con *Pure*, su equipo ha creado un nuevo subgénero, las "carreras todoterreno con trucos", pero, hasta que el público pueda apreciar su jugabilidad, es imposible que vean lo que su equipo ha conseguido con tan peculiares mimbres.



***Pure* continúa el intento de Disney de alejarse de sus licencias creando títulos originales, como hizo con *Spectrobes*. Avent indica que ahora tiene libertad para probar cosas nuevas al tener detrás a todo un gigante.**



A LA VENTA A PARTIR DEL 20 DE JUNIO
LA PRECUELA LLENA DE ACCIÓN DEL FINAL FANTASY
MÁS POPULAR DE TODOS LOS TIEMPOS
CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
16+
www.pegi.info
PlayStation Portable
SQUARE ENIX
www.crisiscoregame.es
Todos los derechos reservados. DISEÑO DE PERSONAJES: TETSUYA
merciales de Square Enix Co., Ltd. "PlayStation"



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **PANDEMIC**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**



Diseño nórdico

El protagonista, Matthias Nilsson, ha sido traicionado por el gobernante de Venezuela y ha recibido un tiro en la espalda, un incidente que ha provocado un ataque de rabia contra todo el país. Pandemos asegura que tiene en nómina a un guionista de Hollywood, así que estamos deseando ver qué otras motivaciones para el personaje se han incluido en la trama. Quizá incluso haga callar al presidente venezolano.



La gasolina es la moneda principal de *Mercenaries 2*, y la posesión de este activo es esencial para generar ganancias. Aunque los camiones cisterna provocan unas explosiones muy majas, son más útiles cuando te los llevas para aumentar tus reservas.

Mercenaries 2: World in Flames

¿Cómo afrontan los juegos de mundo abierto sus ataques de pánico post-Niko?

Pandemic quiere que sepas lo diferente que es *Mercenaries* de la franquicia *GTA*. De ahí su acción pasada de vueltas, de no tomarse muy en serio, de ofrecerte más armas de las que jamás necesitarás, y de mostrar grandes explosiones a montones. Pandemic tiene razón: es diferente. Es mérito de lo lejos que ha llegado Rockstar el hecho de que estos juegos ya no resulten similares sólo por compartir cierto grado de libertad. Y si, de la misma manera, es cierto que *Mercenaries* va más allá que sus predecesores, da la sensación de haber alcanzado un callejón sin salida creativo. Es cierto que Pandemic ha expandido la autonomía para destruir los escenarios, y quizá eso debería bastar para crear un juego bullicioso e divertidísimo, pero da la impresión de sustituir a una ambición mayor.

En todo caso, *Mercenaries 2* resulta brillante a la hora de ofrecer libertad destructiva, incluso aunque no pretenda destacar en ello. En una presentación en un reciente encuentro de EA con la prensa, el productor jefe de Pandemic, **Jonathan Zamkoff,** decía que quería que el jugador siempre estuviera pensando "¿Podré...?" –en el sentido de pilotar helicópteros, hacer explotar gasolineras o derruir rascacielos– y que la respuesta siempre fuera "Sí". Y, mientras el usuario limite sus preguntas a si puede o no volar algo, *Mercenaries 2* consigue estar a la altura de lo que promete.

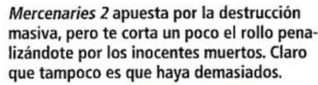
De nuevo, el juego te pone en la piel de un asesino a sueldo nórdico, que en esta ocasión va a parar a la Venezuela del futuro. Corrompido por un súbito enriquecimiento de petróleo, el país de origen de Boris Izaguirre le ofrece al jugador 64 kilómetros cuadrados que destrozar, lleno de facciones enfrentadas a las que unirse u oponerse con fiereza. A medida que cumples misiones, tus jefes te darán acceso a sus tiendas, donde podrás comprar equipo todavía más letal. En la versión que nosotros probamos, había 16 bombas aéreas distintas, por ejemplo.

En un momento de la partida, aterrizamos el helicóptero en una plataforma petrolífera, saltamos fuera apuntando a la estructura con el arma más potente a nuestra disposición antes de salir corriendo en frenética huida. Fue uno de esos momentos de acción creativa y adrenalínica que parece que *Mercenaries 2* tiende a crear, pero sigue dando la impresión de que es el tipo de juego que intenta abarcar mucho y acaba apretando poco. Y después de ese huracán llamado *Grand Theft Auto IV*, seguramente los jugones no se conformarán con un título que les ofrezca menos.





Zamkoff dice que el ínclito Hugo Chávez no está muy contento con el retrato del país dentro del juego, que asegura que forma parte de una campaña de preparación de una invasión orquestada por George Bush.



***Mercenaries 2* apuesta por la destrucción masiva, pero te corta un poco el rollo penalizándote por los inocentes muertos. Claro que tampoco es que haya demasiados.**





NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY TACTICS® A2
Grimoire of the Rift™

CONDUCE A TUS AMIGOS HACIA LA VICTORIA EN EL FANTÁSTICO MUNDO DE IVALICE



Nintendo DS™ Lite

- Participa en batallas estratégicas ambientadas en el popular universo de FINAL FANTASY®.
- ¡Gran variedad de trabajos y posibilidades de personalización con más de 50 profesiones disponibles!
- Las más de 300 misiones te ofrecen horas y horas de diversión.







www.ffta2game.es





Vale la pena ver los "trucos callejeros" disponibles online sólo para maravillarse con el trabajo del veterano Gary Busey: sus consejos para eliminar pandilleros resultan de lo más verosímiles.



Saints Row 2

La franquicia videojueguil más cínica pasa por el taller con algunos defectos intactos, y otros cuantos nuevos

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIOS: **VOLITION**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **AGOSTO**

Ningún otro juego de mundo abierto quiere parecerse tanto a *Grand Theft Auto* como *Saints Row*. Así que ¿cómo afrontar el hecho de que, pese a todas sus innovaciones, no puede ni ser tan bueno ni ser tomado tan en serio? Fácil. Haciendo creer que siempre has querido apostar por la risa fácil. Lo que es aplicable a *Saints Row 2*, que pretende ser más grotesco, más exagerado y más ampuloso que su predecesor. El resultado es un juego que resulta, en todos los sentidos imaginables, cómico.

Pero no te equivoques: *Saints Row 2* no es un juego estúpido. Al contrario: es uno de los productos más fríamente calculados que van a aparecer este año. Su mundo ha sido diseñado como un gueto, lleno de "chozas" y "busconas" que esperan ser "chuleadas" porque los hombres que controlan el presupuesto creen que es lo que le interesa a un objetivo demográfico concreto. El origen cultural de todo ello es más que obvio.

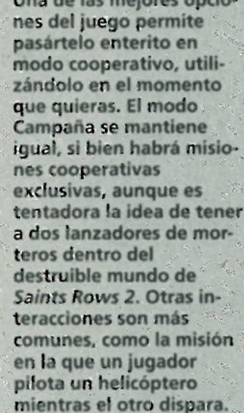
Incidamos, pues, en las nuevas características. Ahora puedes burlarte de cualquiera, ya sea enseñando el dedo corazón u otros gestos de la mano, tocándote la entrepierna o incluso restregándola en la cara de los demás. Puedes personalizar tu cuartel general comprando adminículos como mesas de billar y, claro está, una *stripper* con barra incluida, además de varios adornos temáticos, uno de los cuales se llama "elegante", sin que hayamos podido averiguar el porqué de semejante calificativo.

La personalización de los personajes es, como mínimo, amplia y, a diferencia del original, permite crear féminas... aunque es difícil hacerlas encajar en el ambiente machista del juego. Al menos las opciones han sido mejoradas respecto al juego original, en el sentido de que tus creaciones ahora parecen más seres humanos que monstruos de feria.

En cuanto a mecánica de juego, el combate sigue basándose en el apuntado manual, aunque se ha añadido un modo "por encima del hombro" para los momentos que requieren precisión, lo que te facilita que los enemigos caigan como bolos. Otro añadido es la posibilidad de tomar a un contrincante como rehén y usarlo ya sea como escudo humano o como arma arrojadiza (en determinado punto, tu personaje tendrá que convertirse en campeón de lanzamiento de jabalina). Lo malo es que, en general, el juego está lleno de fallos graves, pese a que sólo tiene unos cuantos meses de desarrollo por delante. Se tiende a quitarle importancia a este tipo de cosas con la esperanza de que acaben arreglándose. Pero también el *Saints Row* original rebosaba errores, lo que no da muchas esperanzas de que Volition sea capaz de ofrecer en esta ocasión un producto mejor acabado.

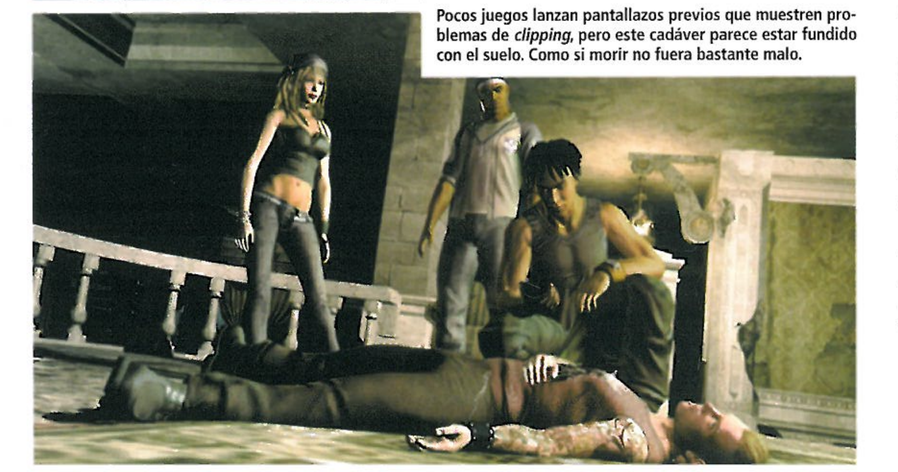
Y es que, además, su motor 3D apenas puede mostrar lo que ocurre, de ahí que los coches y los escenarios parpadeen continuamente. Quizá *GTA IV* no sea técnicamente perfecto, pero su nivel gráfico está a años luz del de *Saints Row 2*. Su antecesor no tuvo que enfrentarse a un *Grand Theft Auto* para Xbox 360, pero en esta ocasión no va a tener semejante lujo, así que sus responsables van a tener que echar el resto si quieren hacerse un hueco. Y unas cuantas explosiones gigantes no les van a bastar.





Mis colegas y yo

Una de las mejores opciones del juego permite pasártelo enterito en modo cooperativo, utilizándolo en el momento que quieras. El modo Campaña se mantiene igual, si bien habrá misiones cooperativas exclusivas, aunque es tentadora la idea de tener a dos lanzadores de morteros dentro del destruible mundo de *Saints Rows 2*. Otras interacciones son más comunes, como la misión en la que un jugador pilota un helicóptero mientras el otro dispara.



Pocos juegos lanzan pantallazos previos que muestren problemas de *clipping*, pero este cadáver parece estar fundido con el suelo. Como si morir no fuera bastante malo.






Si invades la capital enemiga, podrás llevar a cabo daños profundos, arruinando la grandeza del lugar y quemando los hogares de sus habitantes sobre sus cimientos.







PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA/GOA**
ESTUDIO: **MYTHIC**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**



Un nuevo nivel

La idea inicial de *WAR* era dejar a un lado los niveles, permitiéndote en su lugar controlar cada parámetro de tu personaje. Pero, tras dejar a un lado el concepto, ha sido sustituido por una gran cantidad de formas de mejorar tus habilidades a través de los niveles. Se trata, en concreto, de Opciones Lucha a Lucha, Opciones de Sesión de Juego, Opciones De Por Vida, Tácticas de Maldición y Recompensas Reconocidas. Cada una de ellas te permite alterar algún detalle importante de tu personaje, y son una buena manera de diferenciarte del resto de usuarios de *WAR*.

Warhammer Online: Age of Reckoning

EA Mythic asume un reto complicado: sobrevivir al mercado de los multijugador online. Se está tomando su tiempo, pero ¿será suficiente para lograrlo?

Es difícil entrar en un mercado competitivo con un líder dominante, y si no eres ese líder, puede ser difícil crear una base de jugadores. De ahí que el esperadísimo competidor de *WOW* haya vuelto a retrasarse, con lo que ahora sale en otoño: la tentación de lanzar un título para luego arreglar los fallos con parches suele frenarse al pensar en todos los usuarios que acabarán dándole de lado. Hace falta algo más que un lanzamiento a medio gas para sobrevivir.

Está claro que estamos en terreno provisorio. *Warhammer* es una licencia colosal, que pone continuamente a prueba su estrategia comercial. Pero también tiene mucho en común con el monstruo de Blizzard: orcos, enanos, dragones y magos, todos viejos conocidos. Pero ¿esa familiaridad generará desprecio o una enorme audiencia precocinada? Es evidente que la intención es resultar lo bastante parecido para que resulte cómodo, antes de empezar a sublevarte con lo que Mythic llama Reino vs Reino (RvR).

Nacido de su anterior éxito sorpresa, el multijugador en red *Dark Age of Camelot*, RvR ofrece un acercamiento distinto al género, enfrentando a los dos lados de *Warhammer* (Orden y Destrucción, divididos en imperiales, altos elfos y enanos, contra los seguidores del Caos: elfos oscuros y pielverdes) en batallas enmarcadas en un servidor por el control de las capitales del oponente. En ello consisten las fases finales, en las que los jugadores de nivel 40 compiten uno contra uno para ganar territorios, e incluso invadir la capital, en la que podrán deleitarse con la destrucción y quemar edificios, destrozar las estatuas creadas por los jugadores y echar abajo todos los logros de la ciudad en cuestión. Claro que los jugadores podrán acceder a lo esencial, pero una capital sitiada pierde algo más que la decoración: las misiones, zonas y negocios especiales tienen que ser reconquistados. Por eso lo mejor va a ser defender muy bien nuestros cuarteles generales.

Aunque la inclusión más brillante de *WAR* son las misiones públicas, una idea que todo el resto de MMO adaptarán a partir de ahora. Se trata de tareas con las que te encuentras y a las que te puedes incorporar. No hay que formar equipo ni hacer clic para aceptar: ves que está pasando algo, y te lanzas a ello. Estas misiones suelen desarrollarse en tres niveles para terminar en un clímax del estilo de la aparición de un jefe gigante, con todos los que estéis en la zona intentando derribarle. Entonces el juego te recompensa por tu contribución al logro, enfrentándote a los demás para ver quién obtiene un mejor botín. Hemos probado estas misiones, y son una delicia.

Otro añadido clave de *WAR* es el Libro del Conocimiento. Se trata de un volumen virtual que ejerce la función de muchas opciones habituales de los multijugadores online, y además ayuda a crear una narrativa coherente. Allí tendrás la descripción de tus avances, tus estadísticas, y mucho más, incluyendo una gran cantidad de información, como un bestiario, detalles de fondo sobre el capítulo que estás jugando, información detallada sobre tus misiones... Y mucho, muchísimo más, sin un solo detalle que sobre.



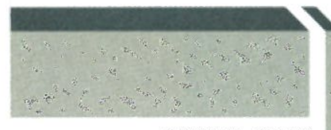
Decepciona un poco que la infinita variedad de mutaciones y aspectos de las fuerzas del caos se hayan reducido a dos detalles: globos oculares y cuernos.

De todas maneras, Mythic tiene un camino duro por delante. Va a necesitar vender bien el RvR al público para que diferencien a *WAR* de *WOW* sin que los confundan. Lo que no sería justo, pues se dedica a sacar a la luz todo el potencial que los MMO no han sabido extraer hasta ahora. Sería una pena que se le considerara un mero clon de *World of Warcraft*, cuando lo que está proponiendo es algo mucho más rico que eso.





Las "improvisaciones" de Bourne no se aplican a la ruta que sigue durante el juego. ¿Ves las rejas que tiene a su espalda? Nuestro intrépido e ingenioso agente secreto no es capaz de atravesarlas, lo que le quita atractivo al resto de sus capacidades.



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SIERRA ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **HIGH MOON STUDIOS**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **27 JUNIO**

Robert Ludlum's La Conspiración Bourne

Jason Bourne es un maestro a la hora de sobrevivir a las situaciones más inverosímiles, pero ¿puede inspirar una licencia videojueguil decente?

Pese a ser *thrillers* de acción muy populares, los materiales que giran en torno a Bourne no son una elección tan obvia para llevarlas al videojuego. El caso es que Jason Bourne es bastante bueno trabajando furtivamente, enfrentándose a unos cuantos enemigos con rapidez para escapar después. Y en las novelas ni siquiera es un asesino. Así que, pese a la etiqueta de "*thriller* de acción", no hay forma fácil de trasladarlo al esquema violento en el que los videojuegos suelen apoyarse.

Los desarrolladores de High Moon Studios lo saben de sobra, y han decidido destacar las particulares habilidades de Bourne. Puedes noquear a los enemigos de forma instantánea (si tu contador de adrenalina está lo bastante lleno) usando el entorno. Bourne puede moverse silenciosamente, poniéndose tras los enemigos e incapacitándolos sin hacer ruido. Muchas de las escenas más espectaculares son persecuciones, tanto los terroristas como la policía siempre te superan en número, y Bourne suele decidir sus nuevos objetivos a medida que avanzas.

¿A que suena genial? Pues en la práctica, acaba siendo un decepcionante punto medio, ya que, pese a esos elementos, *La Conspiración Bourne* consigue seguir poniéndote en medio de tiroteos contra hordas de oponentes. Además, es increíblemente lineal, lo que no es un problema en sí, pero resulta molesto cuando tu superespía no puede avanzar por culpa de unos cuantos cubos apilados.

El combate cuerpo a cuerpo resulta espectacular a la vista, pero a la hora de ejercitarlo es torpe y repetitivo: las peleas consisten en realizar combinaciones de dos botones y bloquear los ataques enemigos, etc., hasta que has acumulado suficiente adrenalina. Aprietas un botón, y Bourne realiza un movimiento contextual que deja al enemigo para el arrastre.

Estos noqueos son tanto el mayor activo como el talón de Aquiles del juego: son visualmente espectaculares, y el entorno realmente condiciona cómo Bourne realiza el movimiento. Pero no son más que cortas escenas de vídeo, y no ofrecen mayor satisfacción que la de la más moderna de las enfermedades: el "botón de la victoria". Al final, los combates cuerpo a cuerpo resultan cansinos y sería preferible despejar tu camino de enemigos a tiros... Lo que hace que *La Conspiración Bourne* acabe siendo más formulario de lo que podría haber sido.

Hablando de esto, no puede cambiar de cuerpo a cuerpo a arma: Bourne se encara a los enemigos de forma automática cuando está lo bastante cerca. Lo que, en medio de un tiroteo, es un suicidio, y la imposibilidad de escapar de la situación es tan irreal como surrealista respecto a las habilidades de su héroe, siendo un defecto frustrante dentro de su sistema de combate. Puedes moverte y hacer que tu oponente bloquee los disparos, pero no resulta un remedio infalible.

Si parece que somos demasiado exigentes con *La Conspiración Bourne*, es porque presenta su aventura con tanta habilidad, que darse cuenta de las irregularidades de su diseño es un contraste bastante insoportable, sobre todo ante lo atractivo de la licencia.



El juego contiene algunos efectos contextuales bastante decentes. Si te escondes tras las librerías, verás volar libro tras libro mientras intentan dispararte.



¡Por Dios!, trata de arrancarlo, Jason

Las persecuciones de coches del juego son huidas al límite, con coreografía asombrosa y a través de ciudades a reventar, que además pivotan tanto sobre la capacidad de improvisar de Bourne como las secuencias de pelea. No así la primera persecución, que te coloca dentro de un limitado Mini, en una ruta bastante lineal con la que esquivar a la policía. Existen muchos obstáculos tontos, el más flagrante cuando alcanzas un objetivo y te enteras que está bloqueado; así que tienes que atravesar otro circuito para acceder a él... Una repetición algo cutre, y otra muestra de la frustrante habilidad de *La Conspiración Bourne* para implementar ideas brillantes entre los desperdicios, como el marcador de adrenalina que te permite maniobras excepcionales.





Pacific Rift **incluirá 16 pistas distribuidas por los diferentes terrenos de la isla, el doble de las que incluía el juego original. La estructura de las carreras permitirá más elecciones que su predecesor, pues la selección de vehículos para cada evento afectará al camino que tendrás que usar, ofreciendo una secuencia determinada de pistas.**



MotorStorm Pacific Rift

Las carreras todoterreno más brutales le dicen *aloha* a Hawai, para después romper la tranquilidad con algunos *monster truck*

PLATAFORMA **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **EVOLUTION STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **FINALES 2008**

Seguramente me meteré en problemas por decir esto –dice con prevención el director del juego, **Nigel Kershaw–**. Pero *Pacific Rift* es a *MotorStorm* como *Wipeout 2097* a *Wipeout*". De los títulos que acompañaron al lanzamiento europeo de PS3, las carreras caóticas y llenas de bifurcaciones de *MotorStorm* eran quizás la única propuesta que no ofrecía una nueva experiencia basada en gráficos de alta definición. Sus competiciones estaban repletas de caminos entrelazados que favorecían a cada uno de los tipos de vehículo, desde camiones a motos de trial, mientras que los competidores IA basculaban entre la agresividad y la idiotez, precipitándose entre sí en las curvas tanto como contra el jugador, así que las elecciones y la estrategia resultaban tan importantes como la técnica y los reflejos. El resultado era una sensación de complejidad y riqueza que lograba que otros títulos parecieran demasiado formales.

No resulta, pues, sorprendente que su continuación, *Pacific Rift,* no intente cambiar el diseño básico del original. La mayor novedad es el emplazamiento en una isla del Pacífico, basada en Hawai y que incluye junglas, playas, tierras volcánicas y montañas nevadas. La variedad de estos terrenos suponen un refrescante cambio respecto a la relativa monotonía del retrato que hacía *MotorStorm* del espectacular pero desértico Monument Valley. Abundan las florituras imaginativas, como las herrumbrosas baterías antiaéreas de un aeródromo de la Segunda Guerra Mundial lleno de vegetación. Pero lo más espectacular son los detalles naturalistas. "Queremos que sea realista y creíble, por eso no hay estatuas aztecas", dice Kershaw, recordándonos la historia de Evolution como desarrolladores de la serie *World Rally Championship*.

La abundancia de vegetación y agua en los escenarios también promete añadir mayor complejidad a las carreras. El agua será un obstáculo que frenará los vehículos, sobre todo las motos más ligeras, mientras los camiones más pesados la atravesarán gracias a su enorme impulso. También será importante la flotabilidad, que dará problemas en los estanques y en los ríos profundos a los vehículos con poco peso, arrastrándolos. Pero, a su vez, refrescará los motores, recargando las reservas de impulsos. La vegetación será también una barrera para los transportes ligeros, pues la hierba espesa, los arbustos y las ramas se les interpondrán y podrán echarlos fuera. De nuevo, los mastodontes lo arrasarán todo, permitiendo a los motoristas más astutos aprovechar su aplanado rastro. En general, pues, las carreras tendrán detalles más interactivos.

Una pista más dinámica requiere también una mejor IA, así que se ha mejorado el sistema. "Los vehículos ya no van tan pegados como en el original, porque la IA es mejor tomando curvas y afrontando su complejidad", explica Kershaw. Aunque *Pacific Rift* todavía está verde, ya que le falta barro y vegetación, su director afirma que el equipo tiene mucho más tiempo para pulirlo gráficamente que el que contaron para *MotorStorm*. "No es un lujo, es una necesidad", afirma. Visto lo visto, sería una sorpresa que no superase al ya inolvidable original.



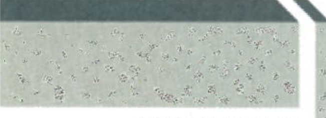
Sobre la crítica de que el primer *MotorStorm* no incluía opción multijugador a pantalla partida, *Pacific Rift* permitirá carreras locales para hasta cuatro jugadores.



Reyes de la jungla

Es probable que la estrella de *Pacific Rift* sea su nuevo tipo de vehículo, el *monster truck*. Diseñado para apartar a los demás conductores con sus enormes ruedas, es veloz pero capaz de atravesar tanto la vegetación como el agua. Aunque también es muy inestable en las curvas y es susceptible de dar vueltas de campana, así que requiere conducir con ojo para estar a la altura de las motos de trial, pudiendo después pasar alegremente sobre ellas. Es un añadido realmente disfrutable a una gama de vehículos realmente amplia, que es capaz de representar todo tipo de estilos de juego.





PLATAFORMA **360, DS, WII**
DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO: **VENOM GAMES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **VERANO**

Don King Presents: Prizefighter

Otro luchador sube al ring. ¿Bastará la labia de Don King para ganar el combate?





La herramienta de personalización incluye una miríada de opciones de tatuaje para decorar tus músculos. Al menos parece más asequible que la de *Oblivion*.



Los golpes más fuertes se celebran con una repetición del puñetazo, quizá no tan detallada como las de *Fight Night 3*, pero que al menos evita lo que éstas tienen de repetitivo.





Cuando tu entrenador te indique que te enfrentes a un determinado boxeador en un combate en el pasado, el juego te transportará con los efectos visuales más adecuados para hacerte sentir la experiencia temporal.



El último combate

El modo carrera de *Prizefighter* está narrado mediante un "documental" de imagen real de 48 minutos que relata la historia del protagonista mediante entrevistas con Don King, entrenadores del juego y unos cuantos personajes tanto reales como inventados. El guión y sus interpretaciones consiguen un equilibrio entre el dramatismo videojueguil y el realismo, con ejemplos como el antiguo peso pesado Ken Norton hablando de forma inarticulada como resultado de un accidente de coche, un detalle que Seymour no quiso esconder porque le da un empaque realista a sus apariciones. Aparte de motivar a los jugones, la historia también ayuda a plantear situaciones interesantes para las peleas, como algún árbitro con poco de imparcial.

2K confía en Don King como el nombre en que se apoya *Prizefighter*. Y el título con el que compite es *Fight Night: Round 3*. Para muchos, la sudorosa y personal oda de EA al ideal cinematográfico del boxeo consiguió revitalizar en profundidad el género, y sigue destacando como un listón gráfico al que, ahora mismo, a *Prizefighter* le resulta imposible llegar.

Pero para **Matthew Seymour,** el productor ejecutivo que creó con *Top Spin* un muy serio competidor del clásico *Virtua Tennis,* y alejó a *Amped 3* de la fría precisión de sus predecesores para conseguir una diversión delirante, *FN3* puede ser bellísimo, pero también algo vacío. "No es verdad que haya redefinido el género, y es hora de hacerlo avanzar", dice y critica su fallido uso del espacio 3D, su "terrible" modo carrera, y sus movimientos analógicos de una lentitud nada realista.

Seymour está, pues, orgulloso de que los controles de *Prizefighter* sean digitales y estén basados en los de *Street Fighter II*. Creado por Venom Games, el desarrollador de la admirada serie *Rocky,* su *Prizefighter* apuesta por la velocidad, y los boxeadores se mueven con agilidad, incluso aunque su animación carezca de la suavidad que poseen juegos más lentos. El sistema de juego se basa en el movimiento, con evasiones y golpes con desplazamiento, y el rendimiento vinculado a tres marcadores: salud, resistencia y la más novedosa "adrenalina". Esta última la proporciona el ferviente apoyo del público: llena el indicador y realizarás ataques de lo más potentes.



El juego incluirá vídeos de peleas y entrevistas de los archivos de Don King, que también aparecerá para regañarte o felicitarte por tu rendimiento general.

De hecho, la manipulación del público es parte fundamental de *Prizefighter,* con un modo carrera que asiste al ascenso del protagonista desde los barrios bajos hasta la gloria, contada mediante un documental de ficción (ver el recuadro). Hay que equilibrar el entrenamiento con el juego y con la prensa: el tiempo que emplees en ganar fans (ya sea haciendo anuncios de salsa barbacoa o asistiendo a conciertos de R&B) te servirá para que tu barra de adrenalina se llene más antes de los combates y para aumentar tus beneficios, pero es un tiempo que no podrás emplear en mejorar tus puñetazos ni tus movimientos sobre el cuadrilátero.

El entrenamiento se basa en una serie de retos rítmicos con su propio ranking online: en una prueba de comba, unos botones a lo *Guitar Hero* van cayendo sobre la línea en la que está el boxeador, si bien la versión para Wii incluirá pruebas compatibles con la Balance Board. En caso de usar el autoentrenamiento, los boxeadores obtendrán un 70 por ciento de lo que lograrían jugando manualmente.

La herramienta de creación de luchadores está llena de opciones y parece fácil de usar, con el editor de cuerpos pasando con envidiable agilidad de un flaco debilucho a un mastodonte lleno de músculos. Pero, ahora mismo, el juego sólo ofrece un modelo para todos los luchadores, si bien variable mediante las texturas de la piel, el pelo, las imperfecciones y otros detalles indistinguibles a distancia. Pero, además, el juego incluirá diez "leyendas", boxeadores retirados como Nigel Benn, Muhammad Ali y Chris Eubank, además de 30 luchadores contemporáneos a los que enfrentarse en 22 combates.



Soul Calibur IV

Todo como siempre: gente grande, armas grandes, luchas grandes



PLATAFORMA: **360, ARCADE, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **BANDAI NAMCO/ UBISOFT**
ESTUDIO: **PROJECT SOUL**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **JULIO**

Está destinado a ser eclipsado por otro título de lucha con el que comparte numeración, pero a *Soul Calibur* nunca le ha importado ejercer de telonero. Siempre ha jugado un papel secundario en su género, como divertida alternativa a los luchadores de kung fu clónicos, y su primera apuesta para la generación actual mantiene la misma filosofía: respetar lo que distingue a la serie, pero mejorando todo lo posible.

¿No le habíamos visto antes? Va a hacer falta mucha habilidad para que Yoda sea un buen añadido, en lugar de un pegote a lo Gon.

La manifestación más obvia de esta forma de pensar está en sus gráficos. Son sencillamente preciosos, y provocan parte de los escalofríos que despertaba el original. El modelado de los personajes ha sido mejorado, así que son enormes y están llenos de color, mientras los fondos muestran multitud de detalle sin resultar una distracción, todo renderizado a unos muy estables 60 fps. Los viejos conocidos como Mitsurugi resultan familiares, pero incluyen esas pequeñas imperfecciones –como cicatrices o bizqueos– que permite la nueva tecnología consolera. Las animaciones aún resultan un tanto forzadas, haciéndose evidentes algunos fotogramas de relleno, así como cierto *clipping* en las armas respecto a los movimientos de los otros personajes, pero son defectos, a priori, sólo de carácter temporal.

La nómina de guerreros le sonará a cualquier fan de la serie. Cassandra, Maxi, Mitsurugi, Siegfried, Sophitia, Taki, Tira y Voldo vuelven con movimientos mejorados, además de lanzamientos y combos nuevos con sorprendentes aplicaciones. En cambio, la novata Hildegard von Krome aporta algo distinto: lenta, pero engañosamente poderosa, es capaz de encadenar combos intercambiando dos armas: una lanza larga y una espada corta.

El espacio de presión no es un elemento nuevo para los *Soul Calibur*, pero las características de *IV* parecen pensadas para acentuar este aspecto. Los bloqueos habituales están contrastados con el añadido de una armadura rompible: un contador Soul Gauge disminuye al bloquear, aumenta al atacar, y cuando se vacía puedes arrancar una pieza de blindaje de un golpe. Lo que no es tan habitual como podrías pensar, sobre todo porque reducir el indicador de tu oponente requiere muchos golpes, pero también porque no afecta al daño que recibe. En lugar de ello, le hace vulnerable a los nuevos Critical Finishes, una versión más peligrosa de los Critical Edge originales.

Aunque hay algún pero, y quizá el más grave es la aparente necesidad de Namco de ganar a Tecmo en la competición de los Pechos Más Inconcebibles. Desconcierta que una producción de semejante calidad necesite recurrir a este tipo de trucos, pero, para ser justos con Namco, hace tiempo que no consigue un gran éxito, y esta vieja convención quizá asegure que las miradas se giren al ver las demos de las tiendas. Claro que, aparte de ello, *Soul Calibur IV* resulta un retorno a la brillantez tras su decepcionante tercer capítulo, añadiéndole al frenético poderío de sus combates con armas un nivel gráfico de los de quitarse el sombrero.



Los niveles varían bastante en tamaño, hasta el punto de que las salidas del ring pueden ir, entre uno y otro, de muy frecuentes a totalmente inexistentes.



Mmm... personajes adicionales, veo

La noticia de que Darth Vader y Yoda aparecerían, respectivamente, en PS3 y 360, se ha destacado bastante, pese a que los cameos no tienen nada de nuevo en la serie. En el *Soul Calibur* de Dreamcast ya aparecía Yoshimitsu, y para cuando salió *Soul Calibur II* Namco experimentó con variaciones: en PS2 estaba Heihachi; en Xbox, Spawn, y, en el que fue el mejor añadido de la serie, Link en GameCube. Poco puede hacer el soso Spawn, eso sí, para no ser olvidado frente a Yoda.



Sega de platino

Los creadores de *Okami* revelan por fin sus nuevos proyectos, pero bajo un nuevo sello: el de Sega

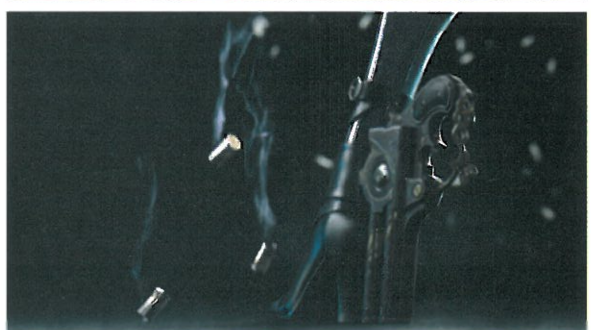
Nos han invitado a Sketch, un restaurante en el centro de Londres conocido por mezclar un exquisito menú francés con un diseño interior esquizofrénico. Tras la gran puerta principal del sigo XVIII, nos encontramos un hall con dos esculturas, moldes de plástico de lo que parecen ser muebles estilo Regencia. Más adelante hay un galgo de plástico con la cabeza dentro de un cubo de basura. Entre todas estas atracciones, se puede ver una hilera de periodistas perplejos, provenientes de toda Europa. Sega les ha invitado a asistir a un misterioso "anuncio especial", pero nadie sabe de qué va la cosa. Empiezan a especular con las antiguas series de Sega: ¿un nuevo *Jet Set Radio*? ¿*Daytona*?

Nos adentramos lentamente en el restaurante. En las paredes, a nuestro alrededor, se proyecta

En el sentido de las agujas del reloj, desde la izquierda de estas líneas: Atsushi Inaba, Hideki Kamiya, Shigenori Nishikawa, Hifumi Kouno, Tatsuya Minami.


GET STONED



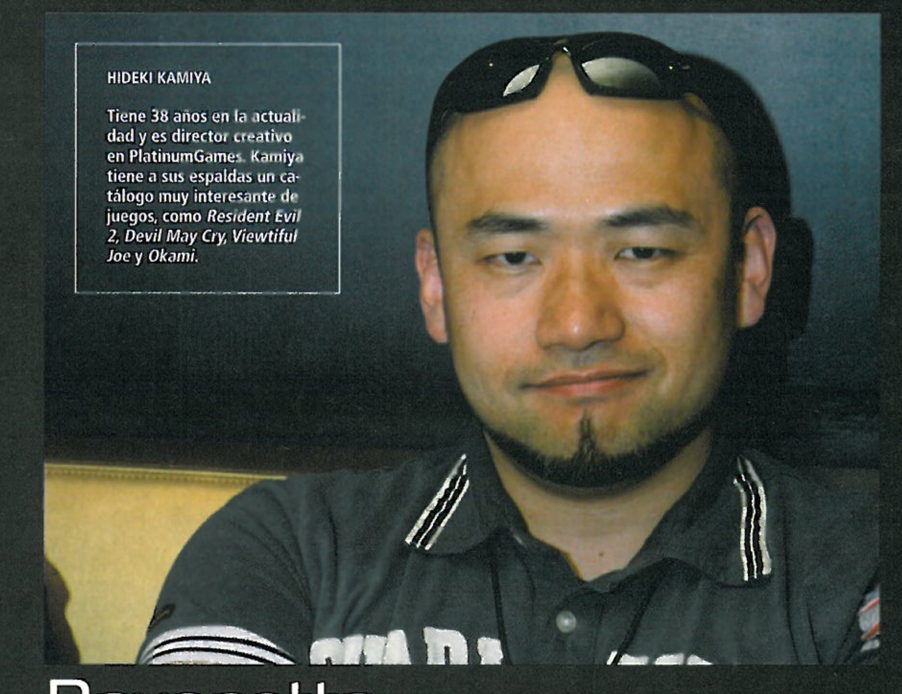


El tráiler de Bayonetta muestra un estilo y un porte similar al engreído *Devil May Cry*, pero nadie sabe si su protagonista será capaz de mantener la ironía sardónica de Dante. A Kamiya se le da bien lo de crear personajes carismáticos.

Clover era su estilo visual, lo que más los definía era cómo mezclaban temas de Oriente y Occidente, o cómo conseguían revestir la cultura japonesa para que llegase a un público internacional. Por ejemplo, *Viewtiful Joe* mezclaba el cine norteamericano con el tokusatsu japonés, y *Okami* presentaba el folclore japonés de una manera en la que todo el mundo podía disfrutarlo.

De hecho, cuando Seeds resurgió de las cenizas de Clover, muchas distribuidoras occidentales contactaron con ellos para conocer sus planes. "Sin duda, un factor clave de Sega era que tenían una sede japonesa, lo cual facilita mucho las cosas –dice Minami–. Sin embargo, mirando hacia el futuro, quién sabe cómo irán las cosas. No hay ninguna razón particular por la que debamos rechazar a las distribuidoras occidentales, por ejemplo. También nos gustaría trabajar con ellas".

Esta postura de mirar al exterior difiere mucho de la que mantienen muchos desarrolladores independientes japoneses, que tienden a centrarse sólo en el mercado japonés. "Quiero hacer juegos para todo el mundo porque quiero que lleguen a más gente, y no hay mejor forma de lograrlo que lanzándolos en todos lados –explica Inaba–. El mercado japonés de los videojuegos es cada vez menor y cambia con mucha rapidez, por lo que es muy difícil que una desarrolladora se centre exclusivamente en ese mercado. Nosotros tenemos un plan diferente. No quiero pronunciarme sobre qué postura es la mejor, si la de las empresas que se centran en el mercado japonés o las del mercado occidental. Yo



HIDEKI KAMIYA

Tiene 38 años en la actualidad y es director creativo en PlatinumGames. Kamiya tiene a sus espaldas un catálogo muy interesante de juegos, como *Resident Evil 2, Devil May Cry, Viewtiful Joe* y *Okami*.

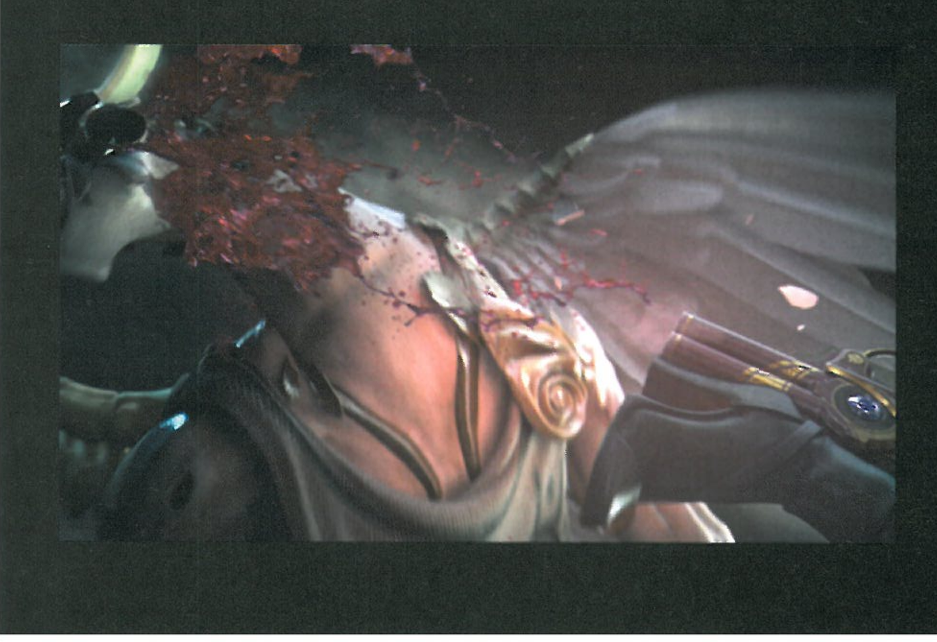
Bayonetta

Plataforma: 360, PS3 **Lanzamiento:** Sin determinar

Hideki Kamiya empieza la presentación de *Bayonetta* con los brazos cruzados y los pies muy separados. "Hace siete años creé *Devil May Cry*, y muchos dijisteis que había revivido el género de la acción en 3D. Pero ¿de verdad lo hizo? ¿Han avanzado los juegos de acción desde hace siete años? Creo que nosotros, como creadores, hemos desperdiciado la oportunidad de hacer cosas mejores, más fluidas, más intensas, más envolventes. Por eso mismo vuelvo a la acción en 3D. Es hora de hacer valer la promesa de hace siete años, y somos el único equipo que puede lograrlo". Demasiado para la modestia japonesa. Pero, tras haber dirigido *Okami* y *Viewtiful Joe*, Kamiya no suele prometer en vano.

De momento sólo se ha visto un tráiler que muestra un ballet temible. Se percibe un aspecto gótico similar al de *Devil May Cry*, y el personaje femenino protagonista, una bruja de nombre Bayonetta que ha "nacido en la era moderna", usa una combinación de ataques con armas y combate cuerpo a cuerpo. La secuencia nos presenta su lucha con un enemigo alado, aparentemente demoníaco, algún tipo de ángel. Kamiya asegura que las armas son la base del juego, porque Bayonetta no sólo tiene dos en las manos, sino que lleva zapatos con armas por tacones. Pero, dado que es una bruja, Kamiya asegura que tendrá varias habilidades de bruja.

Al igual que con *MadWorld*, Kamiya pretende tener un sistema de control que resulte asequible tanto para los jugadores nuevos como para los expertos: "al principio necesitas poder jugar y hacerlo bien, pero también necesitas tener un sistema que sea profundo para satisfacer a los jugadores expertos", nos cuenta. Pero se enfrenta a lo que Kamiya considera un género estancado. "Juegos como *Devil May Cry 4* y *God of War* están muy bien, pero los juegos de acción deben basarse en la acción. Quiero ir un paso más allá y asegurarme de que la jugabilidad sea fresca y novedosa". ¿Cómo lo está intentando lograr con Bayonetta? "No puedo entrar en detalles, pero no es una cuestión técnica. Es una cuestión de atractivo. De lo que te hace sentir el juego mientras estás a los mandos. Todo lo que puedo decir es que creé *Devil May Cry* y quiero crear otro juego que sólo yo puedo crear siete años después".





Al preguntarle si *Bayonetta* seguirá a *God of War* y *DMC4* en representar enfrentamientos estilosos fáciles de controlar, Kamiya nos recuerda que *DMC* siempre tuvo un modo 'automático fácil'. "Pero buscamos abarcar a todos los jugadores, novatos y expertos".

sólo quiero que la gente disfrute mis juegos".

La cuestión es si Platinum logrará algo más que éxitos de la crítica. Aunque los juegos de Clover son muy queridos, nunca han gozado de las ventas multimillonarias que se esperaba Capcom; posiblemente éste fuese un factor decisivo para el cierre del estudio. Un juego muy violento de lucha en blanco y negro para Wii, un RPG de ciencia ficción pura para DS, y un juego de acción para usuarios expertos al estilo de *Devil May Cry* y *God of War;* ¿podrán convertirse en éxito para Sega? Inaba admite que es complicado tener éxito internacional creando juegos de estilo japonés: "No puedes limitarte a copiar cosas ya

"No puedes limitarte a copiar cosas ya existentes. No vale coger un juego occidental e imitarlo. El mayor reto es crear un juego japonés que beba de los juegos occidentales"

existentes. No vale coger un juego occidental e imitarlo. El mayor reto es crear un nuevo estilo de juego, un juego japonés que beba de los juegos occidentales. Pero esto es muy difícil al ser japonés. Si te fijas, en Japón muy pocos títulos occidentales logran triunfar. Las diferencias culturales son enormes en los videojuegos".

Una de las soluciones es expandir los títulos por todas las plataformas: *Bayonetta* para PS3/360, *MadWorld* para Wii e *Infinite Line* para DS. No hace mucho, Inaba dijo que ninguna plataforma tiene ese alcance internacional que busca: la base de usuarios de PS3 era demasiado pequeña, 360 no era lo bastante fuerte en Japón y Europa, y Nintendo era la única empresa que había logrado entender el mercado de su consola. ¿Sigue pensando así? "Ninguna plataforma satisface plenamente mis necesidades. Por eso el mejor modo de afrontar la situación es con distintos juegos para distintas plataformas. Y, desde el punto de vista del negocio, ahora no tiene sentido desarrollar para una sola plataforma". ¿Estos juegos contarán con *ports* en el futuro? "Cabe esa posibilidad, pero ahora nos centramos en las plataformas anunciadas –dice Minami–. No tenemos ni idea de cómo van a reaccionar los usuarios a los juegos, así que una vez veamos las reacciones, nos lo plantearemos".

El otro reto es mantener el nivel de creatividad que definió a la antepasada de PlatinumGames,

un críptico vídeo con cubos transparentes y números flotantes. Sin duda éste es un acto especial, y no tiene nada que ver con el pasado de Sega. Más bien es el futuro de Sega.

Empieza la presentación, y el presidente de Sega Europa, **Mike Hayes,** alaba las nuevas versiones de *Samba de Amigo* y *Sega Rally,* el éxito de *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos,* y la adquisición de franquicias como *Football Manager* y *Total War.* "Pero hay un campo que todavía se nos escapa, el de las nuevas licencias –prosigue–. Ideas nuevas, innovadoras y creativas que marquen nuevos estándares y que ofrezcan a nuestro público nuevas experiencias de juego; ese es el campo en el que queremos adentrarnos". Y la solución se nos transmite a través de un vídeo, que proyecta a nuestro alrededor secuencias de algunos de los videojuegos más emblemáticos de todos los tiempos: *Viewtiful Joe, Okami, Devil May Cry, Resident Evil 4.* Pese al elevado volumen del vídeo, se escucha un suspiro colectivo. Es el regreso del Clover Studio.

Mejor dicho, es su regreso bajo el nuevo aspecto de PlatinumGames. Sega nos ha reunido aquí para anunciar que han firmado un acuerdo por los cuatro primeros juegos del estudio, juegos desarrollados por un "dream team" de antiguos diseñadores y productores de Capcom, entre ellos **Atsushi Inaba,** Hideki Kamiya y el creador de *Resident Evil,* Shinji Mikami. **Tatsuya Minami,** director ejecutivo de PlatinumGames y también un antiguo alumno de Capcom, sube al escenario y comenta: "hay mucha gente dice que los desarrolladores japoneses han perdido parte de la brillantez que tenían antes. Queremos que la gente sepa que nosotros somos diferentes". La diferencia se basa en la autonomía, tal como Minami nos explica tras la presentación: "básicamente, Sega fue la empresa que más libertad nos ofrecía para lo que queríamos crear".





La decisión de que la sangre sea lo más llamativo visualmente es atrevida. Las salpicaduras de sangre se pegarán al cuerpo de Jack (y al suelo), testimonio de su violento avance y una ayuda a las escenas que, de otro modo, lucirían muy austeras.

"Mucha gente dice que los desarrolladores japoneses han perdido parte de la brillantez que tenían antes. Queremos que la gente sepa que nosotros somos diferentes"

Los juegos son: *MadWorld,* un juego de acción en tercera persona para Wii, muy violento y cómico, que parece una mezcla entre *God Hand* y *Manhunt* dibujada por Frank Miller; *Bayonetta,* un juego de acción en tercera persona para 360 y PS3 diseñado por Kamiya (creador de *Devil May Cry); Infinite Line,* un RPG de exploración espacial para DS; y un cuarto título todavía no anunciado, dirigido por Shinji Mikami. Por lo poco que hemos visto de cada uno de los juegos, tal vez sólo *MadWorld* mantenga ese estilo particular que fue la seña de identidad de las obras de Clover, pero, aun así, es una lista de títulos que se antoja sólida, creativa y que cuenta con el ingrediente esencial en toda nueva licencia: vitalidad.

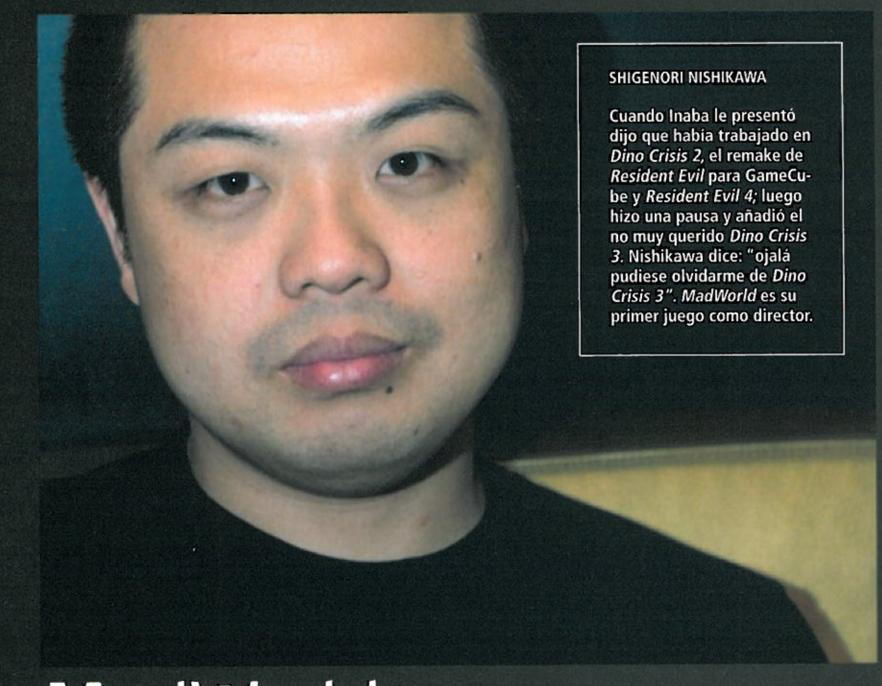
Minami e Inaba, así como los directores de los tres juegos anunciados, llegaron a Londres el día anterior al evento, por lo que están cansados. Los ojos de Minami están rojos, pero sigue alerta y concentrado. "Sega nos dijo: 'cread lo que queráis crear'", cuenta mientras juega con el paquete de cigarrillos que tiene en las manos. Nos preguntamos cuánto habrían durado las negociaciones; Todo empezó en 2006, cuando se disolvió Clover y se fundó Seeds, la primera empresa que crearon Inaba y Mikami. "Hemos estado negociando y





Para iniciar el minijuego de Dardos Humanos hay que tirar de una palanca (a la izquierda), que hace que un ascensor lleve a Jack a una zona nueva. Los escenarios están llenos de objetos; según parece, Jack los utiliza reaccionando según el contexto.





SHIGENORI NISHIKAWA

Cuando Inaba le presentó dijo que había trabajado en *Dino Crisis 2*, el remake de *Resident Evil* para GameCube y *Resident Evil 4;* luego hizo una pausa y añadió el no muy querido *Dino Crisis 3*. Nishikawa dice: "ojalá pudiese olvidarme de *Dino Crisis 3*". *MadWorld* es su primer juego como director.

MadWorld

Plataforma: Wii **Lanzamiento:** 2009

"No queríamos hacer un juego depravado o perverso, queríamos un título divertido y emocionante, pero al final tiene una violencia horrible", explica el director de *MadWorld*, **Shigenori Nishikawa.** En la pantalla, Jack, un protagonista de aspecto bronco, coge una señal de tráfico y atraviesa con ella la cara de un enemigo. El enemigo se tambalea, gritando, y su cabeza mueve la señal adelante y atrás, antes de caer en un río. En el momento exacto aparece una columna de agua, potenciando la parte cómica.

Olvídate de la canción del mismo título de los proto-emo Tears for Fears. El juego se parece más a *Sin City*, de Frank Miller. De hecho, el osado aspecto en blanco y negro fue la consecuencia de que se quisiese destacar la sangre tanto como fuese posible para enfatizar la violencia. "Una de las primeras cosas que decidimos fue que queríamos crear un juego en blanco y negro –explica Nishikawa–. Y después decidimos utilizar un estilo artístico norteamericano; la idea no se basó en Frank Miller. Fue un punto de referencia, pero como los cómics americanos en general. Superman, Spiderman... todos influyeron".

El juego está ambientado en un concurso llamado Death Watch; serán las reglas del programa las que determinarán las misiones del juego. Jack debe participar por lo que Nishikawa define como "motivos personales que se irán revelando en el juego". No está claro cómo se estructurarán o en qué consistirán, pero tendrán lugar en escenarios amplios y lineales, ruinosas calles norteamericanas que recuerdan a *Viewtiful Joe* en versión apocalíptica, con coches destruidos y tiendas cegadas con tablas, adornadas con señales que dicen cosas como "¡mata!" y "nos encanta asesinar: matamos porque lo sentimos".

Por las calles nos topamos con los matones enemigos que, en esta versión que vimos, apenas reaccionan ante la presencia de Jack, como si su IA no estuviese todavía activa. Permiten a Nishikawa golpearles hasta dejarles sin sentido. Al pulsar A los agarra para lanzarlos a unas paredes con pinchos. La acción tiñe con mareas de sangre la pantalla, salpicando además el cuerpo de Jack. Los enemigos pueden llegar a sufrir muertes espectacularmente violentas; Nishikawa lanza otra señal que atraviesa la cabeza de un enemigo, y lo agarra mientras se tambalea para lanzarle a los pinchos. Aparte de su habilidad para arrancarle el corazón del pecho de un enemigo (antes de aplastarlo en una intensa explosión roja), la principal baza de Jack es el artefacto mecánico que le cubre el antebrazo derecho. De él saldrá una motosierra que puede cortar a los enemigos por la mitad, llenando de sangre el lado derecho de su cabeza.

Si las secuencias de motosierra de *Gears of War* arrancaron carcajadas, en este caso hay mucho más por descubrir. *MadWorld* pretende ser, ante todo, un título con mucho humor negro. "No queríamos un juego oscuro; más bien queríamos algo mucho más cómico. Tal vez sea demasiado para el mercado japonés. Pronto lo sabremos", admite Nishikawa. Caso aparte es el minijuego llamado Dardos Humanos, acompañado de la entusiasta voz de un comentarista. El objetivo es golpear a los enemigos con un bate de béisbol para que tracen una sangrienta parábola rumbo a una gigantesca diana. El truco es dar el golpe en el momento preciso.

Los golpes y lanzamientos se logran moviendo el Wiimando de formas concretas, aunque Nishikawa no explica cómo funciona el control, aparte de resaltar que se ha buscado la sencillez. Dice: "Al hacer un juego para 360 o PS3, tienes muchos botones a tu disposición. En vez de hacer esto, queremos lograr que sea simple para que, pulsando un botón o moviendo el mando, sea el juego quien realice las acciones complejas".

¿Acaso son estos gráficos en blanco y negro, esta espectacular violencia y este diseño estilizado apropiados para el público de Wii? La única comparación posible es el *No More Heroes* de Grasshopper. Pero, aunque fue un gran éxito de crítica, no logró buenas ventas en Japón. ¿Está el equipo preocupado por esto? "Vendió bastante bien, especialmente en Norteamérica, pero lo cierto es que nosotros intentamos algo diferente con este juego", contrarresta Nishikawa. "Lo único que tienen en común es que no es un juego familiar. Hay un hueco para que tengamos éxito". Mientras no aparezca otro juego en blanco y negro con motosierras, claro.

trabajando juntos bastante tiempo –asegura–. Si tenemos en cuenta las negociaciones y el desarrollo, ya ha pasado mucho tiempo. Podríamos haberlo anunciado antes, pero sin tener juegos que enseñar no hubiese sido tan impactante".

¿Qué esperaba Sega con este acuerdo? Inaba se inclina hacia delante. El actual director ejecutivo de PlatinumGames fue productor de las series *Viewtiful Joe*, *Steel Battalion* y *Phoenix Wright*, además de *Okami* y *God Hand*, y antaño fue presidente de Clover. "Sega lleva tiempo trabajando como distribuidora y ha trabajado en muchos juegos, así que es muy concreta sobre lo que espera de sus títulos. No nos corresponde a nosotros decir si hemos cumplido esas expectativas o no, pero estamos seguros de que vamos a ofrecer juegos de la más alta calidad. Lo que nos han dicho es que quieren juegos que resulten atractivos a nivel internacional". Aunque la característica particular más evidente de los juegos de







Las calles de la demo que hemos visto están limitadas en pasillos de tiendas bloqueadas con tablones. No sabemos si se podrá jugar en otros lugares durante el juego, ni por qué Jack se ha visto obligado a abrirse camino por ellos.


狂世界
MADWORLD
ED.PROG 91



HIFUMI KOUNO

En la actualidad director de Nude Maker, Kouno dirigió la serie *Steel Battalion* para Capcom, con Inaba como productor, así como *Clock Tower* y su continuación para Human Entertainment.

Infinite Line

Plataforma: DS **Estudio:** Nude Maker **Lanzamiento:** Por determinar

Posiblemente, este juego sea el que menos se adapte a la fama que tiene el equipo de PlatinumGames, así que no supone ninguna sorpresa que lo esté desarrollando una compañía externa, Nude Maker, cuyo director es **Hifumi Kouno.** Según Kouno, este RPG de ciencia ficción para DS está inspirado por el libro *El fin de la infancia*, de Arthur C. Clarke, que narra la evolución de la humanidad al estar en contacto con una raza alienígena. El objetivo es explorar una vasta extensión del espacio. "Al viajar por el espacio e involucrarse en este argumento profundo y atractivo, los jugadores entenderán lo que significa ser humano en este vacío", explica Kouno.

El jugador, capitán de una nave espacial, debe decidir dónde va cada componente de la nave (el puente, las salas de máquinas, el control de incendios, etc.), y asignar a cada zona una tripulación de entre 200 personajes diferentes. El juego incluirá 200 diseños distintos para la nave; los pocos que hemos visto son enormes, al estilo del Discovery One de *2001* o la Nostromo de *Alien*. Todavía está por ver la profundidad con la que se presentarán, pero los gráficos en 3D lucen un gran aspecto; en la pantalla superior se mueve la cámara lentamente por los flancos de la nave, y en la inferior se localizan los menús y la información. Luce muy bien visualmente, pero Kouno dice que la disposición actual es todavía provisional.

Aunque lo obvio es querer ver sus nebulosas y naves en una pantalla grande, no hay nada así en esta máquina. Kouno explica: "queríamos que los jugadores experimentasen un vasto mundo en esta pequeña máquina, en la palma de sus manos".

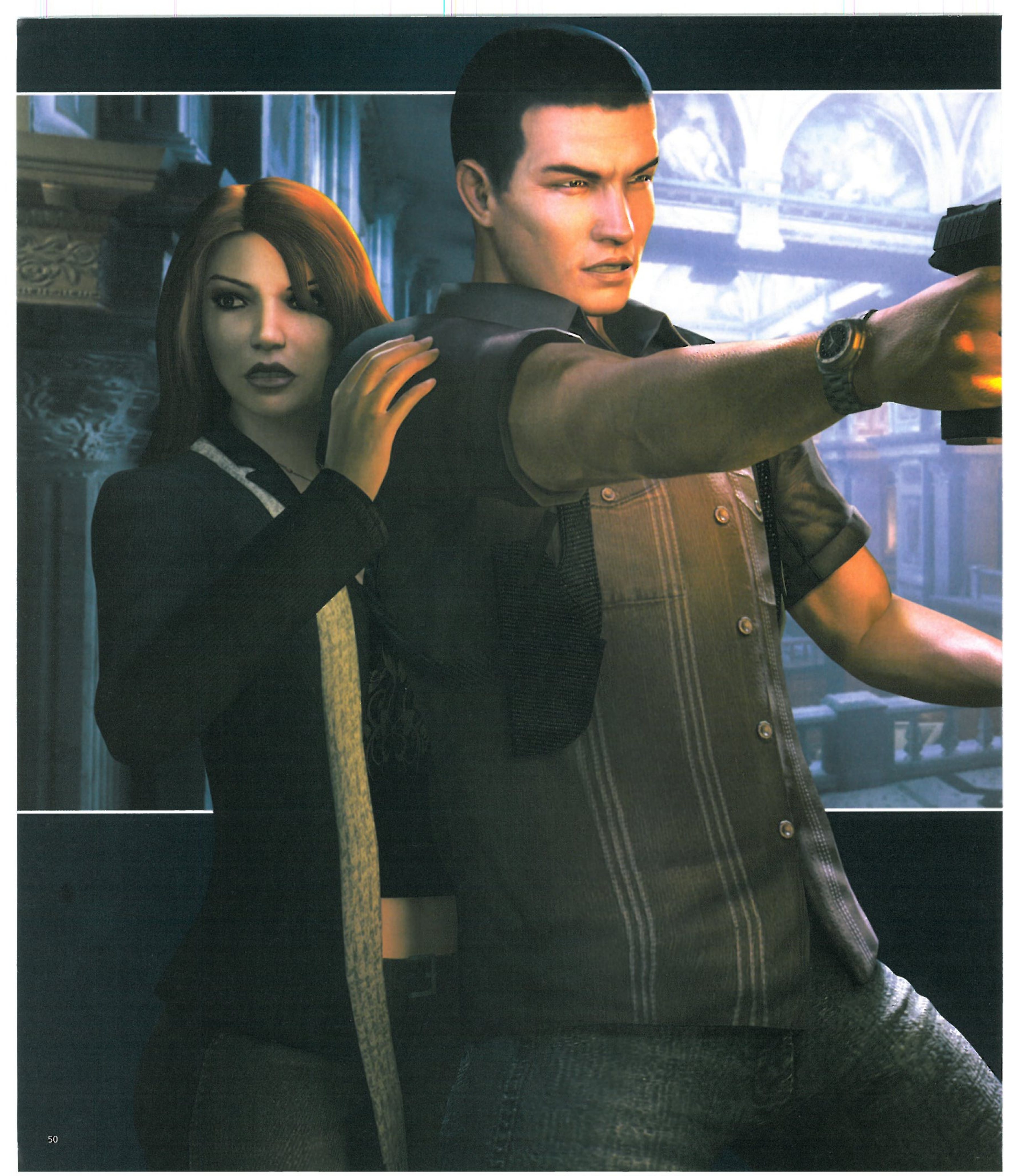




Dado que *Infinite Line* se ambientará más en los menús y diagramas de la nave que en las estrellas, su interfaz es estéticamente muy agradable.

algo que Inaba asocia con las pequeñas empresas. Para él, la supervivencia de las pequeñas desarrolladoras depende de cada juego que cree. Considera que el planteamiento más apropiado es el de las pequeñas empresas. Pero PlatinumGames está desarrollando cuatro juegos, una cifra que requerirá que la empresa crezca, aunque Nude Maker esté creando *Infinite Line* externamente. Minami muestra interés por este tema: "Es una mala concepción de lo que son las pequeñas y grandes empresas. Nosotros somos una empresa de tamaño decente, y ampliamos la plantilla para afrontar los proyectos. Pero no queremos adquirir la mentalidad de gran empresa de que los balances económicos lo sean todo. Nuestra visión creativa es lo más importante".

Posiblemente el objetivo haya cambiado un poco, ya que la empresa tiene más de 100 trabajadores contando a los temporales, y se está intentando reclutar a más, pero se han mantenido fieles a la idea. Este tentador y pequeño vistazo al futuro de Platinum sirve como recordatorio del entusiasmo que puede inspirar un estudio para el que la creatividad es lo primero. La esperanza ahora es que PlatinumGames y Sega logren que el nuevo público sienta también ese entusiasmo y ese amor.





JUEGO DE ESPIONAJE

OBSIDIAN ESTÁ AL FIN LISTA PARA ABANDONAR SU ESCONDITE, GRACIAS A UNA ATRACTIVA MEZCLA DE ESPIONAJE Y PUNTOS DE EXPERIENCIA

Santa Ana, en California, es una de las ciudades más ásperas de todas las que componen el territorio de Los Ángeles. Es una ciudad perezosa, cuyos edificios más carismáticos, bañados por el sol, parecen más el resultado de unos experimentos gráficos que obra de un diseño coherente. Durante el día, su población trabaja arduamente en interminables parques empresariales; por la noche, comen filetes de mala calidad en locales que son incubadoras de bacterias. En esencia, Santa Ana es una de esas ciudades en las que te pasas la mayor parte del tiempo soñando con salir de allí. En ella vivieron Philip K. Dick, Marlon Brando y, ahora, Obsidian Entertainment.

Durante años, Obsidian ha soñado con escapar: es el modus operandi de las desarrolladoras de videojuegos. Hasta ahora, esos sueños se han visto limitados a los muy manidos mundos de las aventuras espaciales y la fantasía, al haberse encargado de las continuaciones de *Caballeros de la Antigua República* de Bioware y *Neverwinter Nights*. Su nuevo trabajo, *Alpha Protocol*, permite al estudio escapar de verdad, poner fin a su papel como niñera de franquicias y adentrase en el mundo de las nuevas licencias.

"Cuando tienes una licencia, te ves limitado y resulta muy útil –razona **Chris Parker,** director general y productor eje-

TÍTULO: **ALPHA PROTOCOL**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **OBSIDIAN ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIMAR**







De arriba abajo: el diseñador jefe Chris Avellone, el productor Ryan Rucinski, y el productor ejecutivo y director general de Obsidian, Chris Parker.

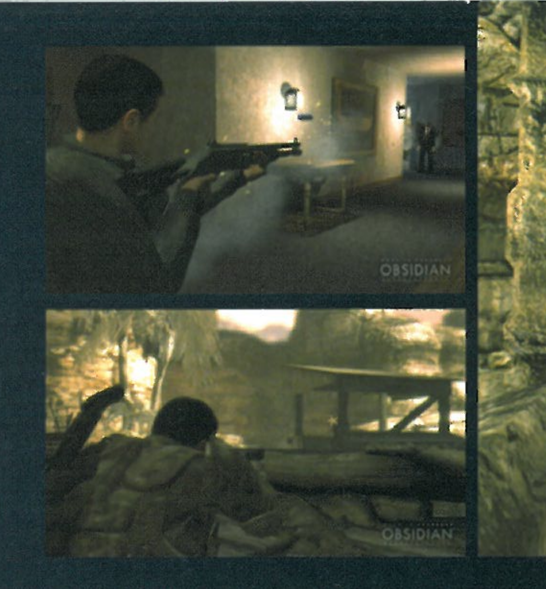
cutivo de Obsidian–. En *CDLAR*, fue muy fácil decir: '¿queda bien en este mundo?' Al crear una nueva franquicia, podemos hacer lo que queramos. Ponerte límites a ti mismo: eso es lo difícil". Si parece demasiado apagado, no es más que un reflejo de la naturaleza meticulosa de la empresa a la hora de afrontar los proyectos. De hecho, el equipo parece estar eufórico de poder trabajar al fin en su propio título. "¡Es genial! –grita el diseñador jefe **Chris Avellone**. "¿Un RPG ambientado en el mundo actual, con gente que habla sobre temas que el jugador puede entender?" Avellone vuelve a sonreír abiertamente. "Es emocionante".

***Alpha Protocol* nos** cuenta la historia de Michael Thorton, un novato miembro de la CIA que, tras verse casi obligado a traicionar a su equipo, debe huir. Obsidian promete un argumento en el que recorrerás el mundo sin que falten giros de guión, tecnología y rodillazos en la cara; de ti dependerá si buscamos respuestas o venganza. *Alpha Protocol* sigue siendo un RPG en el fondo, en el que se pone énfasis en el desarrollo de personajes y las variadas líneas argumentales.

Según Parker, "nos planteamos qué queríamos hacer después de *CDLAR*. No se pide demasiada habilidad al jugador en *Caballeros de la Antigua República*; se necesita habilidad estratégica, pero no para correr y disparar". Esta decisión de enfocar el título hacia lo que el equipo llama "habilidades de acción" es lo que define a *Alpha Protocol*, pero no parece que Obsidian vaya a desarrollar un clon de *EDF* con espías. "Lo nuestro son los RPGs: tenemos un don para ellos y vamos a seguir por ese camino. Hemos trabajo siempre con juegos d20, así que fue muy divertido diseñar un nuevo sistema que hace justo lo que quieres que haga".

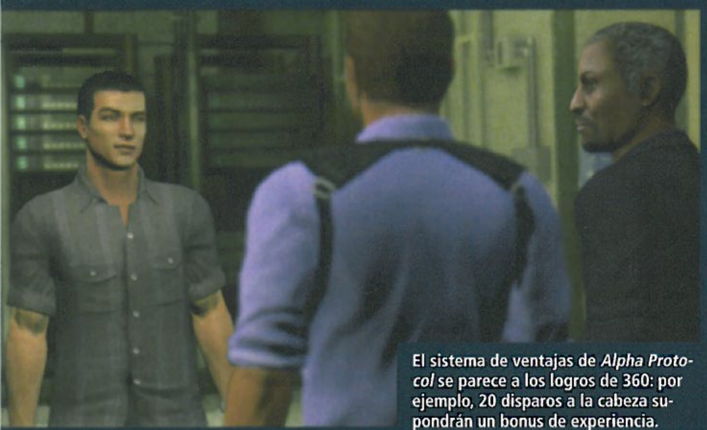
El resultado es un sistema sin clases, con diez categorías de habilidad que van desde el uso de armas hasta la infiltración y el combate cuerpo a cuerpo. Es muy posible que tengas la oportunidad de saber qué te gusta hacer antes de especializarte, lo cual permite que tus habilidades puedan llegar hasta el nivel 15, en vez del diez. Siguiendo la tradición, la economía del juego se basa en los puntos de evolución (la experiencia que ganas al matar enemigos y completar objetivos) y dinero, que podrás canjear por mejoras. "Pensamos que no es posible que haya un cofre en una mazmorra –bromea Parker–. Luego pensamos que, bueno, vale, tal vez sea posible, siempre y cuando sea una caja fuerte llena de heroína".

Pese a que no habrá conjuros mágicos, el mundo de *Alpha Protocol* tampoco es realista del todo. Parker suspira: "Empezamos representando el mundo real, pero era aburrido, así que lo hicimos un poco más extremo: no llegamos a niveles de cómic, pero aún así, ¿qué tiene de realista disparar una escopeta por encima de tu cabeza?". El término empleado por Obsidian es "realismo exagerado", y aparte de ciertas habilidades sobrehumanas que puedes adquirir durante el juego (que todavía desconocemos), es algo muy visible. El propio Thorton no atrae demasiado por ahora (no se sabe lo profundo que será el editor de personajes, pero en este momento podría ser el ferretero del pueblo), pero los personajes secundarios de *Alpha Protocol* son mucho más extremos; un abanico que va desde una lolita con pistolas gemelas y capucha hasta un general con un traje que sirve como muestra del aspecto que tendrían los uniformes de las SS si hubiesen sido diseñados por el equipo de Samsonite en vez de por Hugo Boss. Parker explica: "Era demasiado realista que los malos llevasen traje. Queríamos personajes que destacasen y que fuesen únicos". Avellone lo resume en la frase "somos *Kill Bill*".



"EMPEZAMOS REPRESENTANDO EL MUNDO REAL. PERO ERA ABURRIDO, ASÍ QUE LO HICIMOS UN POCO MÁS EXTREMO"

Los escenarios también se benefician de este enfoque. Obsidian intenta crear un juego en el que los viajes por el mundo supongan mucho más que un simple cambio en la paleta de colores. Avellone admite que es difícil evitar los escenarios genéricos. "Existe ese peligro, así que marcamos un estilo visual distinto para cada zona. No tiene por qué ser superrealista, pero intentamos asegurarnos de que introducíamos ciertas tonalidades cromáticas a cada localización para diferenciarla. Las películas de Bourne hacen esto mismo de forma excelente: en la segunda película Moscú da la sensación de que es blanca desde que llegas". Por lo que hemos visto, parece que este enfoque está funcionando: es muy fácil diferenciar en el juego las muy iluminadas zonas de Roma del frío neón y metal de los niveles asiáticos.". Parker afirma: "Nuestro mayor reto ha sido lograr que los jugadores sientan lo que se supone



El sistema de ventajas de *Alpha Protocol* se parece a los logros de 360: por ejemplo, 20 disparos a la cabeza supondrán un bonus de experiencia.



¿Y ESO QUÉ SIGNIFICA?

Alpha Protocol gira en torno a unas armas conocidas como SLAGS, y hay un sistema de diálogo abreviado como DSS. Siglas poco afortunadas. SLAGS sobrevivió hasta llegar a su primera toma de contacto con la prensa europea, cuando frases como "¡Tienes que traerme esas SLAGS!" no consiguieron la tensión esperada. Todavía no ha aparecido un sustituto, pero el equipo está trabajando. El DSS prevalece.



Según Avellone, "nos hemos planteado lo del contenido descargable. No sé si se ha tomado ya una decisión. La franquicia se presta mucho a tener extras, ya que al acabar el juego principal se nota que queda mucha historia por contar".





No puedes coger las armas de los enemigos, pero Obsidian asegura que el arsenal de Thorton será de por sí mucho más interesante.

que deben sentir; hemos hecho muchas fotografías, analizado la arquitectura. Intentamos replicar el aspecto y las sensaciones de cada lugar".

Obsidian todavía no está lista para dejarnos probar *Alpha Protocol*, pero la demo que vemos jugar muestra similitudes estructurales con *Assassin's Creed*, aún cuando la jugabilidad es muy distinta. Las centrales y refugios seguros estarán distribuidos por todo el mundo. En ello Thorton puede recibir nuevos objetivos, vender, mejorar y equiparse con armas y armaduras. Tras una breve visita guiada por el refugio Saudí, alumbrado por la luz del atardecer y adornado con complejos mosaicos, llega la hora de ver dos de las primeras misiones.

"Deja de disparar a los cuerpos muertos", le dice Parker a **Ryan Rucinski,** productor jefe, que es quien nos está mostrando el juego. Rucinski está infiltrándose en una corporación con un objetivo simple: descargar inteligencia militar del ordenador del director de la misma. A pesar del aún temprano desarrollo, los efectos de luz ya están en su sitio, y se puede disfrutar de la vista nocturna desde el ascensor de las oficinas. La infiltración se basa en el ruido, pero no podemos ver mucho ya que el suelo está plagado con los cuerpos de los guardias recién eliminados. "Se me da mejor disparar a la gente en la cabeza que infiltrarme", es la excusa que pone Rucinski, mientras dispara a otros dos guardias con una pistola con silenciador. Es ilustrativo por dos motivos. En primer lugar, muestra que puedes cumplir la mi-

sión de varias formas: aunque se trata ostensiblemente de una misión de infiltración, cuentas con la libertad de afrontarla a base de pistola, siempre y cuando seas capaz de hacer frente a la respuesta armada con la que te toparás (no fracasas en la misión por abrirte paso a tiros, pero al volver recibirás la reprimenda del encargado del refugio). El segundo motivo es que somos conscientes de las ganas que tiene el juego de dejarte jugar, ya que te ofrece ese mundo de superespías con tiros en la cabeza y patadas voladoras, pero sin lastrarte con la tarea de esconder los cuerpos y limpiar tus huellas; lo que venía a ser el equivalente en espionaje a que te manden hacer la cama. Si encuentran un cadáver, los guardias activarán las alarmas, y Parker admite que, si en las pruebas del juego resulta que los usuarios piden poder mover a sus víctimas, puede que lo implementen.

La libertad de este enfoque queda más patente aún en el segundo nivel, un polvoriento cañón en Oriente Medio. Aunque es evidente que se está llevando al jugador de la mano hacia su objetivo, una misión de rescate en una base enemiga, en cuanto se divisa dicha base nos topamos con un buen número de posibilidades: avanzar lentamente buscando cobertura, abrirnos camino como francotirador, o un explosivo todos contra todos seguido de un frenético viaje en tirolina.

Tanto los disparos como la infiltración son sólo la mitad de la diversión: Obsidian ha estado trabajando mucho en lograr el equilibrio entre la acción y los elementos de RPG, y la reactividad y el sistema de diálogos son una parte importante de la mezcla. "Estamos acostumbrados a darle opciones a los usuarios, en los diálogos y en la forma en la que pueden afrontar las misiones", dice Avellone, y explica que

mariposa), pero Avellone se muestra confiado y asegura que sabe jugar limpio. "El informe que tienes de cada personaje te indicará cómo reaccionará en una situación. No queríamos joder al jugador por no haberle dado los parámetros de cómo afectaría una elección determinada". Se ve que se toma esas elecciones muy en serio: se nos muestra el organigrama de una misión y un ejemplo de árbol de diálogo, y ambos parecen planos para el lanzamiento de una nave espacial. Queda por ver si esta peligrosa complejidad se convertirá en una historia atractiva.

Para responder a esa incógnita será clave el DSS, el sistema de posturas de diálogo. Se parece mucho a la rueda de diálogo de *Mass Effect*, pero tiene algunos añadidos muy importantes. Uno de ellos es un tiempo límite para cada respuesta, similar a lo visto en *Fahrenheit*. "Queremos forzar las decisiones en los

"EL PROBLEMA DE LOS RPG ES ESE ASUNTO DE LA ACCESIBILIDAD. NOSOTROS NO SATURAMOS A LOS JUGADORES CON TODO A LA VEZ"

CARA A CARA

Para los jugadores acostumbrados a las numerosas caras del comandante Shepherd de *Mass Effect*, tal vez Michael Thorton parezca tener un aspecto demasiado prefijado. No hay clases, ni puedes tener un pasado. "Queremos ofrecer una experiencia concreta, y por eso optamos por un solo personaje", explica Parker. También fue importante lograr el equilibro perfecto de habilidades: ha tenido un entrenamiento como para ser un hombre muy capaz, pero no es un súper-agente.

Obsidian pretende que el mundo reaccione ante lo que haces, y que la historia cambie según tus decisiones (quién vive y quién muere, de quién te haces amigo y de quién enemigo), que obtengas respuesta a tus acciones a través de la radio y la televisión. Con ello surge la preocupación porque tus primeros actos te cierren caminos posteriormente (el efecto

diálogos para preservar la tensión", explica Parker, y añade después: "cuando has tomado una decisión, has tomado una decisión". No se pueden volver a recorrer los árboles de diálogo para obtener mejor resultado. (Para evitar la posible frustración, en muchos casos no hay respuestas erróneas, tan sólo diferentes consecuencias y recompensas). Otro añadido es que en vez de elegir una respuesta específica, eliges una de entre tres posturas: agresivo, profesional o suave.

Como cabría esperar, cuando se nos pregunta qué postura adoptar en un encuentro cargado de tensión sexual entre Thorton y una misteriosa fotógrafa, Scarlet Lane, la opción ganadora es agresiva. El sistema parece contar con matices inteligentes: en este caso, la agresión se representa como una especie de desinterés opresivo por parte de Thorton, lo cual obliga a Lane a compensar la situación, revelando más de lo que le gustaría. Paradójicamente, al elegir la suavidad, Thorton se adentra mucho en el terreno del flirteo, obligando a Lane a ponerse a la defensiva. Claramente, la opción más evidente no siempre es la mejor; algunos personajes llegarán a abusar de ti si eres demasiado simpático, creyendo que eres un debilucho. Va todavía más lejos de lo visto en *Mass Effect*: Obsidian está trabajando para convertir el diálogo en una especie de puzle, mucho más que un sistema para cambiar el ritmo y presentar la aburrida historia. También resulta espe-



Brian Mitsoda, quien ya trabajó en *Vampire: The Masquerade: Bloodlines*, es el responsable del guión de *Alpha Protocol*, aunque ya no trabaja en él.



Alpha Protocol recibe influencias de lo que Obsidian llama las tres JB: James Bond, Jack Bauer y Jason Bourne. Junto a las habituales figuritas de *Star Wars*, vimos novelas gráficas de 24.

D20 CONTRA AK47

Obsidian ha eliminado las reglas del d20 y reducido los cálculos numéricos que desconcertaron a muchos jugadores de *Mass Effect*, ya que un juego que se parecía a *Gears of War* tiraba los dados a sus espaldas. "Hasta cierto punto, en *Mass Effect* los números influían en lo que veías en pantalla", dice Avellone, quien admite ser un gran fan del juego de BioWare. "Me dio la misma sensación con *CDLAR 1* y *2*. En *Alpha Protocol* las mecánicas de armas y movimiento son muy naturales, y las habilidades especiales complementan la acción".

Avellone asegura: "Bajo la superficie hay un RPG muy tradicional. Últimamente, todo el mercado está añadiendo elementos de RPG a los juegos de acción".



ranzador que la calidad de los diálogos sea siempre muy alta y están cargados de frases sorprendentes.

***Alpha Protocol* promete** mucho, pero todavía es muy pronto para determinar si en su deseo de ser accesible puede ofrecer también profundidad para los que la busquen. Avellone apunta: "El problema de los RPG para poder evolucionar es que siempre existe ese asunto de la accesibilidad. En *Neverwinter Nights 2* tuvimos el problema de contar con muchas pantallas de interfaz que muestran muchos números antes de permitir a los usuarios utilizar esas cifras. En vez de eso, los sumergimos en el mundo, conseguimos ante todo que jueguen, y luego damos cabida a todos esos desarrollos adicionales. No saturamos a los jugadores con todo a la vez". No obstante, el equipo ya ha tomado algunas decisiones controvertidas, como la de ofrecer munición ilimitada (salvo de tratarse de armas muy especiales) y la imposibilidad de coger las armas de los enemigos. Obsidian reconoce abiertamente su deseo de que el jugador llegue hasta el final (o los finales) de su juego, pero existe el riesgo de que debido a su dinámica gestión de recursos y a la infiltración simplificada se convierta en un juego sin retos. Además, con la eliminación de clases y el medidor de moralidad (cada vez más habitual), hay quien asegura que Obsidian está eliminando muchas cosas de su querida arquitectura de RPG.

Pero Avellone se muestra confiado de que su equipo está en el buen camino: "La preocupación que tenemos es que si nos especializamos demasiado, diluimos la experiencia. Podríamos crear un juego de infiltración muy intenso, pero queríamos sumergir al usuario en la historia en vez de ir al grano".

Está claro que el juego, con su mezcla de un argumento interesante y un diseño de misiones muy elaborado, empieza a obtener su recompensa; y Obsidian se va mostrando cada vez más segura. "Puede que aparezca muerto dentro de una semana, pero posiblemente *CDLAR2* no pasó de un aprobado porque no estaba terminado –dice Avellone–. Es culpa mía. Era un proyecto ambicioso, pero eso no es disculpa para no trabajar con los recursos que tienes. Las cosas mejoraron con *Neverwinter 2,* pero no es un título de sobresaliente. Más bien de notable bajo. Parte del problema es que estás todavía intentando formar un equipo. Pero, con el tiempo, todo el mundo entiende cómo trabajan los demás, y así los proyectos se terminan mejor y tienes más apoyo. El pack de expansión para *Neverwinter 2* era un sobresaliente bajo, y tengo grandes expectativas para el futuro; está claro que vamos a mejorar". De ser cierto, entonces el frío trabajo de espía acaba de ganar calidez, y se acabarían los días de Obsidian relegada al ostracismo.





ASÍ ES EL 2.0 DE BURNOUT PARADISE

CON BURNOUT PARADISE, CRITERION GAMES PRETENDE CAMBIAR LA PERCEPCIÓN DEL CONTENIDO DESCARGABLE Y LAS COMUNIDADES DE USUARIOS. Y ES GRATIS

Nada más bajar del ascensor en las oficinas de Criterion Games, te topas con una asombrosa vista de Paradise City, hogar actual de la serie *Burnout*. Sí, está confinada a una televisión plana y, en gran medida, está compuesta por números, pero es una visión tan llamativa como cualquier White Mountain o Palm Bay Heights. Se podría decir que es la crónica de *Burnout Paradise*, un recorrido en tiempo real por todas las carreras, logros y percances que han acogido sus calles. La gente viene y va, y el sistema sabe cuándo y adónde.

El diseñador jefe **Craig Sullivan** sostiene: "Durante el desarrollo del juego, hay muchos comentarios de la gente que no te llegan, ni siquiera siendo un grupo bastante grande. En cuanto el juego estuvo listo para disfrutarlo online, todos los de la oficina nos pusimos a jugar contra la gente, para comprobar no sólo que los sistemas funcionaban y que el online era estable, sino también cuánta gente estaba utilizando cámaras en sus sistemas, cuánta gente se metía en el Freeburn. Fue interesante estar allí, observando las primeras impresiones de los usuarios y viendo cómo pasaban de ser gente que acaba de entender lo que había que hacer a ser alguien que ayudaba a los demás".

No es ninguna novedad poder espiar a los usuarios después del lanzamiento. Bungie publica con orgullo su telemetría al final del proceso de desarrollo en cada foro y también cada nuevo elemento que aparece. Pero es un misterio cómo la información influye durante el desarrollo, sobre todo con una media de

dos años entre juegos. Criterion cree que con la llegada del contenido descargable, junto con el crecimiento de las comunidades y la web 2.0, esto va a cambiar.

Según explica el productor **Matt Webster,** "cuando dijimos que íbamos a añadir elementos al juego a principios de este año, teníamos un plan; pero se basaba en nuestra preconcepción de lo que deberíamos hacer. Entonces vimos cómo jugaba la gente y dijimos 'empecemos de nuevo'. No se trataba de poner mapas, coche o un modo nuevo.

Así comenzó el llamado Year of *Paradise* (el Año de *Paradise),* un movimiento sin precedentes que ya está transformando el juego tras su lanzamiento. Ya se encuentra online el primero de los cuatro packs de actualizaciones (el segundo de cinco si se cuenta un "lamentable" parche), cuyo nombre en clave es Bogart. Si todo avanza según los planes, a finales de este mes veremos otro, Cagney, que incluirá tres nuevos modos de juego, 70 retos contrarreloj, dos nuevos vehículos, logos de patrocinadores y un aluvión de cambios en las reglas de las carreras, la interfaz y los elementos básicos. En agosto llegará Davis, con el gran añadido de las motos y carreras nocturnas. A finales de año llegará Eastwood, que trae consigo una isla entera lejos de la costa de la ciudad. Un miembro del equipo de físicas llegó a crear un avión, aunque todavía no se ha decidido nada sobre su lanzamiento.



Por si no queda claro con la máquina de pinball, el sofá y la TV gigante, Criterion se toma muy en serio el lado jugable del desarrollo de videojuegos. Como asegura Ward, siguen disfrutando de su juego meses después del lanzamiento.

Se están tomando muy a pecho los logros de *Paradise,* merecedor de un 9 en EDGE. Ward bromea: "debería haber un segundo análisis". Vale, ahora es un 9 alto. ¿Contento?

Según Webster, "si éste va a ser el Año de *Paradise* y estamos haciendo cambios significativos en todo el juego, tiene que ser gratis, porque queremos crear una comunidad y eso no sale de la nada; tienes que inventarlo". Es aquí donde entran los demás regalos del año. La web de Criterion ofrece un nuevo diseño que ya cuenta con un blog implacable, posts diarios del equipo que cubren desde capturas del juego durante el desarrollo hasta frivolidades de la oficina. También se presta especial atención a los foros vecinos, donde las habituales quejas y desastres anunciados se unen (y esto es lo importante) para ofrecer críticas constructivas y pedir cosas.

"Tenemos unos moderadores muy buenos que entienden, casi tan bien como nosotros, qué hemos hecho y por qué lo hemos hecho –dice el productor **Hamish Young–.** Y si llega alguien y dice que el juego es horrible, pueden ayudar a explicar las cosas. Es mejor que tener a alguien quejándose en internet, en algún foro perdido, convenciendo a otra gente de que no se compren el juego por algo que podría tener una fácil solución".

"ESTAMOS HACIENDO CAMBIOS EN TODO EL JUEGO Y ES GRATIS. QUEREMOS CREAR UNA COMUNIDAD Y ESO NO SALE DE LA NADA"

El director creativo **Alex Ward** coincide, pero pone de manifiesto la importancia de las primeras elecciones: si arreglar lo que ya hay o avanzar por otro camino. "Seguimos desarrollando *Paradise,* pero por el camino aprendemos cosas. A final de año, llevaremos otros 12 meses de ventaja en el desarrollo online porque habremos hecho cambios reales en el juego y los hemos monitorizado. Cuando llegue el momento de empezar con otro juego, sabremos mucho más de cómo funciona una página web, cuánta gente tienes y con qué frecuencia te visitan. Llevamos nuestra página como si fuese una web de noticias, con cuatro o cinco historias cada día, y tenemos personas dedicadas a cuidar de ella los siete días de la semana. Es un compromiso". Young añade: "No es algo para lo que subcontrates a un grupo de marketing. Tiene que hacerlo el equipo de desarrollo. Porque, de no ser así, la gente se marcha y... no puedes dejar que funcione así".

Sullivan insiste en que nada de esto es para generar beneficios a través de Xbox Live o PlayStation Network. Si Criterion está intentando engañar a alguien, desde luego el cebo que está utilizando es bastante atracti-







Desde la izquierda: los productores Maiz Young y Matt Webster, y el diseñador jefe Craig Sullivan. En sus nuevos papeles como proveedor del servicio, director de la comunidad y fabricante de contenido descargable, han encontrado la distribución perfecta para no tener roles prefijados.

vo. Lo único que está explotando es el potencial de una base de usuarios en internet y la inversión multimillonaria que representa *Paradise*. La única materia prima en todo esto son los propios aficionados, objeto de diversas competiciones que a menudo les permiten participar en el proceso creativo. Un ejemplo reciente: el podcast de Crash FM (al cual se puede acceder a través de la web) promovió un concurso de diseño cuyo ganador verá pronto su trabajo en las calles de la ciudad.

"También tuvimos aquello llamado Paradise Drives –recuerda Sullivan–. Permitimos a la gente crear sus propios recorridos y usarlos para competir. Mucha gente participó, elegimos a siete entre los mejores, y formarán parte del Cagney. Por supuesto, el autor está en los créditos. Hicimos un concurso en Semana Santa, a través de la web, buscando a los jugadores que más habían mejorado. El calendario va a ser muy útil para cosas así".

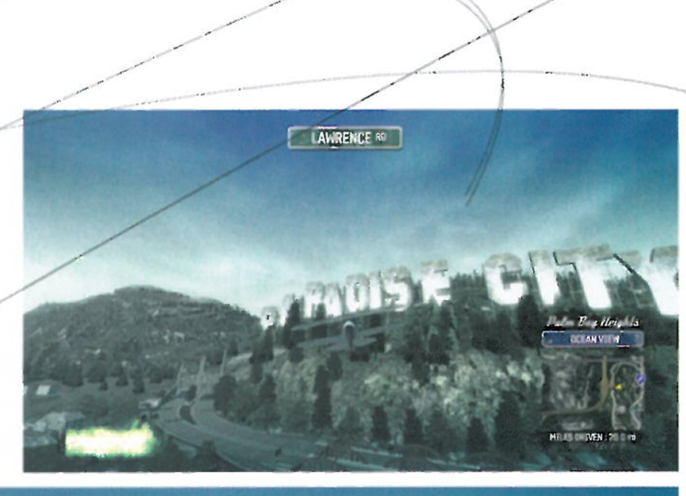
Al pensar en un calendario dentro del juego, sin duda viene a la mente la imagen de esas parrillas adornadas con emblemas deportivos, con interrupciones ocasionales de mensajes que nos ofrecen ropa esponsorizada. El de *Paradise* es diferente, en parte porque es lo primero que se ve al entrar en el juego. "Queremos que parezca que el juego está evolucionando más que tener esa sensa-

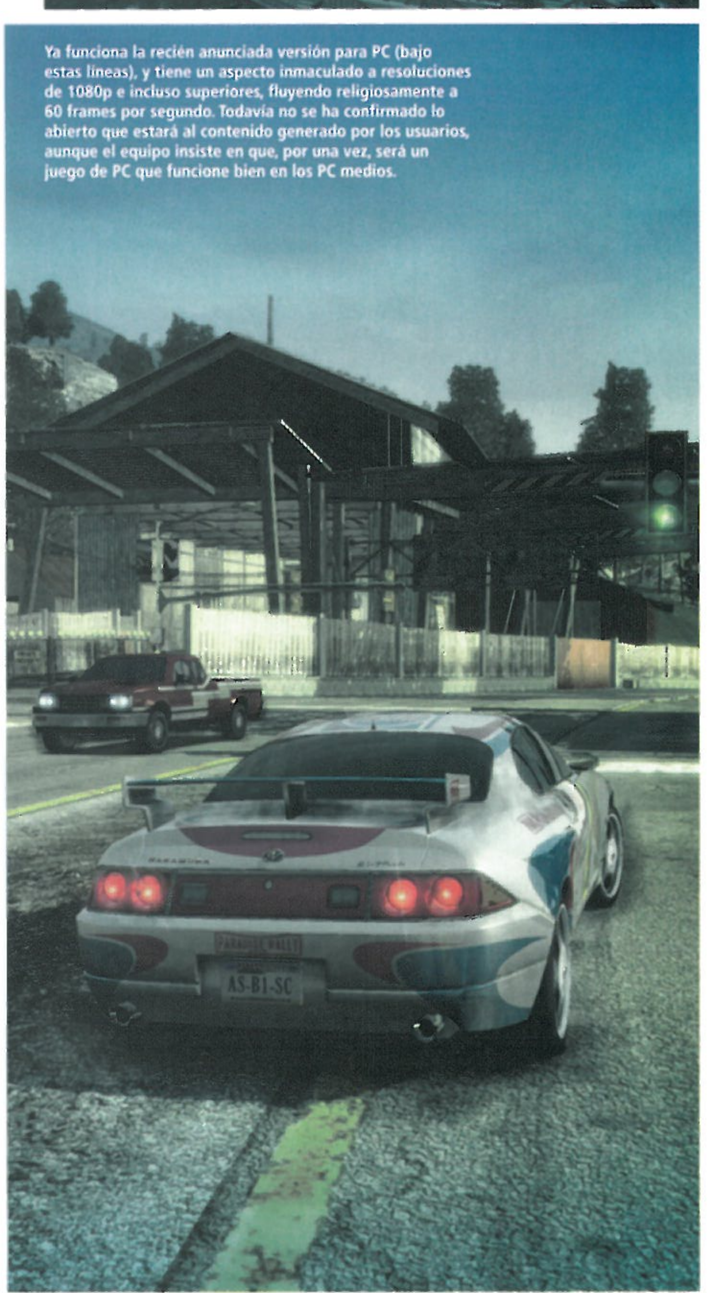


LA MOTO 1.0

Las ruidosas motos de *Burnout* se controlan más al estilo de *Hang-On* que de *MotoGP:* puedes chocar contra las barreras sin riesgo de caerte, y es muy fácil hacer caballitos. No esperes barras de turbo y choques: se trata de motos en *Paradise*, no de *Burnout* sobre una moto. Según Ward, "podríamos hacer que la moto volcase, que el conductor saliese volando al chocar; pero se trata de conseguir la auténtica sensación de conducir una moto". Webster añade: "Podemos llamarlo una Moto 1.0. Lo mejor es empezar con una moto realmente buena y construir a partir de ahí". El equipo estudia el mejor modo para presentar las motos. Una posibilidad es darlas a conocer en una ciudad vacía, mientras el jugador aprende a controlarlas, y que el tráfico aparezca después.







Ya funciona la recién anunciada versión para PC (bajo estas líneas), y tiene un aspecto inmaculado a resoluciones de 1080p e incluso superiores, fluyendo religiosamente a 60 frames por segundo. Todavía no se ha confirmado lo abierto que estará al contenido generado por los usuarios, aunque el equipo insiste en que, por una vez, será un juego de PC que funcione bien en los PC medios.



Un programador desarrolló el avión en sólo un par de semanas, aunque todavía no está confirmado que aparezca en los packs descargables. teniendo en cuenta los objetivos del Año de *Paradise*, sería raro que no se incluyese.





ción de añadido. Así que hemos hablado sobre telemetría y sobre cómo sabemos lo que están haciendo los jugadores; queremos devolvérselo al jugador. Y también deseamos conectar el juego un poco más a la página web para tener esa sensación de que eres parte de una comunidad. Y que descargue información importante para tu partida. Que te recuerde lo que has estado haciendo, porque, si eres alguien que juega 15 horas seguidas, lo más seguro es que te hayas olvidado".

Nos comentan un ejemplo de actividad comunitaria, una oportunidad única para probar un vehículo completamente nuevo. Pongamos que es un viernes y el coche está durante el fin de semana en un evento especial, con un premio exclusivo. Al recoger datos de visitas en sus servidores, Criterion puede determinar qué días fueron los más tranquilos (por lo visto, son los martes) y ofrecer incentivos. "En el podcast, usamos bastante el término 'desarrollo vivo' –dice Sullivan–. Queremos reaccionar tan rápido como sea posible a lo que pide la comunidad. En realidad es una idea muy simple, pero si la juntas con los modos Freeburn podemos manejarla como queramos. Es muy interesante".

SI ESTÁS PRESENTE EN TODOS LOS EVENTOS MENSUALES, OBTENDRÁS UN COCHE ESPECIAL QUE NUNCA NADIE MÁS TENDRÁ

Llevando esta idea más lejos, el equipo puede comprobar los récords de asistencia de los jugadores individuales, incluso los eventos individuales. Sullivan cree que si vas a formar parte de una comunidad "tienes que participar; no puedes aparecer una vez y decir que eres un habitual". A lo largo de un mes se disputan entre 10 y 15 eventos diferentes con nuevos premios, pruebas de vehículos y retos. Si estás presente en todos ellos, te invitarán al Día de la Graduación, donde, por ser tan adicto a *Burnout*, obtendrás un coche especial que nunca nadie más tendrá. "Y cuando lo conduzcas seis meses después y alguien te pregunte de dónde lo sacaste, podrás decir que estabas ahí desde el principio".

Según Webster, "la clave para ello es que tenemos control sobre los servidores. Así que dejamos todo el material en manos del usuario, y podemos programar y emitir ese contenido a través del servidor. Podemos cambiarlo cada día".

No es ninguna sorpresa que Freeburn, ese frenético modo de retos en grupo que mezcla el juego con las salas de espera online, se vaya a convertir en el eje central de *Paradise*. No hay más que ver el multijugador de *GTAIV* para darse cuenta de su importan-



ISLA DE BATALLA

Con sus saltos desde la azotea y una torre en espiral, la nueva isla de *Burnout*, que estará en la actualización Eastwood, se adapta perfectamente a Paradise City. Inspirada en Miami y Los Ángeles, pretende captar no sólo el ambiente festivo de la Fórmula 1, sino también los gustos de los jugadores que reflejan sus hábitos. Criterion ha estado observando los movimientos de los usuarios por toda Paradise City, observando cómo había zonas con grandes concentraciones, como el aeropuerto. La isla se ha creado en base a esa competición: la conducción te eleva sobre la ciudad t una rampa te devuelve al suelo haciendo giros.

Otro extra improvisado es el analizador de datos guardados: un programa de PC que acepta partidas guardadas de PS3 para mostrar lo que queda por descubrir. Esta opción es exclusiva de Sony por la seguridad de la 360.



Al conocer patrones de comportamiento (como los jugadores que compiten para llegar a los destinos Freeburn) el equipo sabe qué debe añadir. En este caso, los nuevos objetivos, en tramos y cronometrados, prometen satisfacer la competición.

cia; cada vez más juegos optan por eliminar ese limbo antes del enfrentamiento que domina los juegos online. Lo sorprendente es que se ideó apenas seis semanas antes de que *Paradise* estuviese terminado.

Las actualizaciones del Año de Paradise pretenden complementar Freeburn con objetivos cronometrados y tablas de clasificación asociadas, creadas gracias a la telemetría recogida desde enero. Los nuevos tipos de juego incluyen Caza y Captura (una versión online de la prueba en solitario en la que un jugador debe sobrevivir durante 90 segundos sin usar el turbo), Furia al Volante y Carrera Online. Según el equipo, al haber utilizado estas pequeñas variaciones, su proceso creativo ha sido más dinámico.

Webster asegura: "Para nosotros, el cambio de filosofía radica en que, antes, cuando se nos ocurría un nuevo elemento, nos limitábamos a ponerlo muy bonito. Lo creábamos y lo hacíamos demasiado complejo y nos llevaba un montón de tiempo. Así que el éxito de estos retos radica, ante todo, en que sólo tuvimos seis semanas para crearlos. Con el contenido descargable, intentamos utilizar las restricciones introducidas en el propio juego (un panel aquí, un trozo de interfaz allí) para ofrecer las cosas de forma sencilla y más efectiva, porque, si no, acabaríamos dándoleS demasiadas vueltas a las cosas".

"Además queríamos hacer unos cuantos experimentos, ¿verdad? –interviene Young–. Lo que no queríamos era tener que crear grandes cosas y lograr que fuesen exitosas. Siempre estuvo ahí el problema de lograr la calidad final. Pensábamos: 'Oye, podemos probar, y si no es bueno lo tachamos de la lista'. Con las motos fue algo así: 'Lo intentamos. Si fracasa, sacamos otra cosa'. Este modelo nos ha permitido ser mucho más ambiciosos, pero también deseábamos fracasar".

Este enfoque del diseño tan arriesgado ha sido durante mucho tiempo el atractivo de *Burnout*, suavizado con su inequívoca habilidad para conseguir que todo siga funcionando. El contenido descargable le ha ofrecido la característica más valiosa de cuantas cabría esperar: un seguro de vida. En el Año de *Paradise*, nada es demasiado audaz.

Para responder a una pregunta con otra: ¿quién está pagando las facturas? EA, según confirma Ward: "Es una gran empresa, muy profesional en su trabajo, y tiene algunos de los mejores juegos del mundo. Un mes te lanzan *Madden*, al siguiente *FIFA*, luego *Los Sims*, y esos juegos venden millones y millones. Luego llega *Burnout*. Por mucho que nos guste nuestro juego, siempre habrá más gente jugando a *FIFA* que a *Burnout*. Así que EA vende nuestro juego una vez, acaso se agote y reciban peticiones para una segunda remesa. Luego pasará página y a por otra cosa. Así que si queremos que nuestro juego sea un éxito a la larga, tendremos que lograrlo por nosotros mismos".



Al hablar de esta belleza, Ward hace referencia al "fluir" de los juegos de motos arcade. Para ser un mundo creado en torno a los coches, *Paradise* se acomoda muy bien a las motos; promete oportunidades para encadenar Road Rules en sus rectas.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido



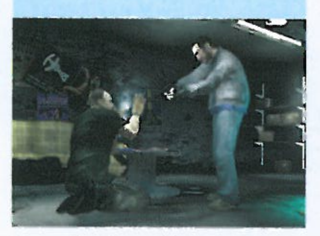




Sistema de puntuación de **EDGE:** 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

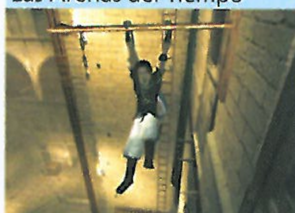
Los + jugados de Edge

Grand Theft Auto IV



Somos la élite y eliminaremos a toda esa basura. O lo seríamos si dejáramos de atropellarnos los unos a los otros.
360, PS3, ROCKSTAR

Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo



Su fluido movimiento es todavía aún de mejorar. Después de dos continuaciones no muy buenas, ¿tendrá el pedigrí de Sand?
GC, PC, PS2, XBOX, UBISOFT

Apollo Justice: Ace Attorney



Es apenas un guión interactivo en una mejora bastante entretenida de los poco lógicos juicios de nuestro querido Phoenix.
DS, CAPCOM

¿Aburrido de tanta guerra?

Apunta y dispara, ¡bang, estás muerto!



Se acaba de celebrar el 16° aniversario de *Wolfenstein 3D*, un juego que invitaba a sus jugadores a vivir la fantasía americana de derrocar solo y sin ayuda al régimen nazi. Más recientemente, en *Army of Two*, hemos disparado contra afganos, iraníes y chinos. ¿Es que los juegos siempre van a presentar las guerras de una forma tan directa?

Este mes tenemos *Haze* y *Metal Gear Solid 4*. Las diferencias entre estos juegos podrían llenar libros enteros, pero tienen una cosa en común: están basados en las guerras. Desde *Spacewar*, cuyo único objetivo era que una cosa destruyera otra, los videojuegos han sido sinónimo de conflicto y el concepto de la guerra.

El año pasado parecía que los juegos de la II Guerra Mundial por fin se habían agotado, y los jugadores estaban tan acostumbrados a sus tropas que ya casi nada llamaba su interés. Pero cuando se lanzó *Call of Duty 4*, las ideas de los viejos juegos encontraron un escenario más moderno, y se convirtió en el juego del año para muchos jugadores, llegando casi a dominar la actividad de Xbox Live. La guerra es una constante en la historia de la humanidad, por lo que se podría esperar que también lo fuera en el ámbito de nuestro entretenimiento.

Es una de las interacciones más simples: pon el puntero sobre algo y haz clic. Crea tensión con una de las interfaces más simples, pero no todos lo hacen igual. *Call of Duty 4* hace que cometas un acto moralmente cuestionable en el primer minuto del primer nivel; *Haze* se toma muchas molestias para hacerte ver cómo la desinformación y los rumores chinos sirven para informar a una tropa tanto como sus superiores. En *Metal Gear Solid* buscas a los enemigos usando el váter, y se derrumban bajo presión, mientras te enamoras de ellos (no todo a la vez).

No están tan lejos de los clásicos: *Metal Gear Solid*, pese a su brillantez, ha sido siempre un producto de pensamiento de la Guerra Fría: una cabeza nuclear perdida amenaza con volar el planeta en cachitos. *COD 4* se basa en matar a los malos (a muchos), y *Haze* en que hay muchos malos para matar.

Esto no significa que no hayan introducido nuevos, más complejos y dominantes temas, algunas veces de forma brillante. Pero los juegos se basan fundamentalmente en cómo se interactúa con algo, ya sean piezas del *Tetris* o un terrorista. El aspecto ha cambiado, pero la esencia sigue siendo disparar al enemigo. Quizá no estemos tan lejos de esos juegos como creemos. Pero ¿eso es bueno o malo?



SUPER SMASH BROS BRAWL

FORMATO: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 49,90 €
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO
ESTUDIO: SORA LTD, GAME ARTS





Los personajes pueden sumergirse en el agua por un corto periodo de tiempo, aunque las restricciones al movimiento que se aplican los hacen vulnerables en ella.



Green Hill Zone es un buen escenario para batallas clásicas, e incluso viene con su música original. Mientras luchas, Knuckles, Tails y Silver corren por el loop del fondo. Los cameos son tónica general en todas las pantallas.

Super Smash Bros Brawl siempre ha tenido muchas cosas. Cientos de cosas. Toneladas. Hasta rozar lo obsesivo-compulsivo dentro de los *beat'em up*. *Brawl* apunta a ser el capítulo más completo de la serie *Super Smash Bros.* Constituye un juego de lucha con gran profundidad y los seguidores de las series cuyos personajes aparecen en este título se pegarán un hartazón.

No se suele asociar la palabra generosidad a los videojuegos ni, claro está, a Nintendo. *Brawl* te reta a que no la utilices. Se percibe en toda la inmensidad de su contenido repleto de modos, opciones, trofeos, pegatinas, música, niveles y demos. Es difícil saber dónde empezar. Incluso existen modos que se han mejorado significativamente con cambios considerables; el modo evento, por ejemplo, ahora ofrece niveles de dificultad independientes para el cooperativo.

La campaña individual es la mayor beneficiaria en términos de cantidad: subsiste el que un día fue el modo sucesión de batallas a través de los escenarios seguidas por una mano gigante, pero ahora incluye un modo Quest que puedes jugar en cooperativo. Pero es mejor dejarlo a un lado, porque es el único punto débil de *Brawl;* por decirlo de un modo suave, se trata de una indómita búsqueda a lo *Donkey Kong Country* y, si lo decimos con crudeza, es básico y repetitivo. Cerca del final hay un reciclaje demasiado obvio de escenarios y luchas contra jefes finales, pero no por ello se le puede calificar de superficial, ni siquiera al compararlo con la grandeza del juego en conjunto.

Y es que precisamente lo más grande de *Super Smash Bros* es el multijugador. La serie ha sido calificada en numerosas e injustas ocasiones de machacabotones, gracias, en parte, a lo populares que son sus personajes, pero *Brawl* incorpora uno de los sistemas de combate más profundos e innovadores que se han visto en el *beat'em up,* construido en torno a manejar localizaciones clave de los niveles y en la anticipación a los movimientos del rival. Los luchadores o encajan en un perfil o son completamente únicos: Olimar sería un ejemplo del segundo caso, y del primero encontramos a Link, Pit o Marth, todos personajes con espada con estilos similares donde la gran diferencia está en sus distintos ataques especiales. Por supuesto, también existen personajes por encima de la media, aunque algunos de ellos parecen un poco débiles para lo que deberían ser, con carencias que pueden ser explotadas.



La serie ha sido calificada de machacabotones, pero *Brawl* incorpora uno de los sistemas de combate más innovadores del *beat'em up*

Merece la pena aprender cómo mantener a un oponente en el suelo aprovechando las peculiaridades de cada nivel. Y las pantallas de *Brawl* se pueden comparar a lo mejor de la serie: el nuevo escenario Pokémon puede parecer simple, pero acaba siendo una locura si los personajes comienzan a girarlo y a destruir sus fondos. De forma similar, Shadow Moses se destruye poco a poco según avanza la lucha, hasta que un Metal Gear a tamaño natural irrumpe en el escenario y arrasa con todo. El de Pictochat altera el terreno







El editor de niveles en *Brawl* comienza con herramientas básicas, pero, como en otros elementos del juego, se van desbloqueando más opciones. Con todas ellas, es posible plasmar cualquier variante razonable del escenario, aunque hay una ausencia relativa de nuevos fondos y carencias en efectos dinámicos.







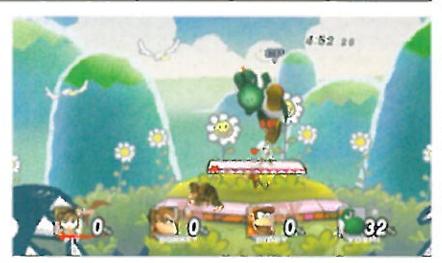
Por encima de muchos de los niveles nuevos, un par de los cuales son remakes de clásicos de la serie *Smash Bros,* hay ocho importados de *Melee* que se desbloquean gradualmente, incluyendo el brillante Castillo de Hyrule y un Estadio Pokémon.







Al principio, parece que hay movimientos sobrepotenciados. Pero, después de practicar todas las posibilidades, todos los personajes acaban revelando movimientos con los que pueden eliminar a la vez a sus tres oponentes, aunque algunos requieren más circunstancias especiales que otros.



Brawl ofrece cuatro opciones diferentes para el control, pero la que mejor encaja es la del viejo mando de GameCube. ¿Es éste el primer juego en el que el mando más adecuado es uno de la generación anterior?



Los pokémon son menos efectivos ahora, aunque se compensa con la selección de asistencias, que incluyen personajes como Lakitu y pilotos de *Excite Bike.*

continuamente, el de Wind Waker reemplaza a Rainbow Road, Mario Sunshine reúne las variantes más básicas de *Smash Bros* en Isla Delfino, y los corredores Shyguys de Mario Kart pueden sacarte de la pantalla en un segundo. Si hay algo que criticar es que muchas de las nuevas pantallas tienen numerosos elementos que afectan a la acción, y algunos atacan a los personajes directamente. Si los reconoces y los incorporas a tu estrategia puedes sacarles un partido extra. Puede ser bastante irritante caer por tercera vez a la lava en el nivel de Metroid Prime, pero también es delicioso escapar y patear a tu enemigo hacia el abismo ardiente.

En los personajes, casi todo el repertorio de *Melee* regresa, más otras adiciones muy significativas. El Capitán Olimar es particularmente inusual, dependiendo de los Pikmin y de sus miembros ofensivos y defensivos, pero es muy capaz después de cierta práctica. Sonic se ha entendido perfectamente: veloz, potente y lleno de descaro –todo al mismo tiempo– en la que es sin duda la visión más firme que ha tenido el personaje en años. Es extraño que haya tenido que ser Nintendo quien nos recuerde por qué nos gustaba el personaje. Los movimientos y ataques de Snake son reconocibles al instante, y su estilo de lucha contiene esa extraña mezcla de alguien competente y de comedia. Pit es mortalmente molesto, Meta Kinight puede ser una maza de pinchos como aliado, y King Dedede es todo potencia, capaz de dominar cualquier combate en manos expertas. De todos los personajes nuevos, el único algo decepcionante es el entrenador Pokémon, cuyos movimientos parecen más una recopilación de grandes éxitos que una coherente combinación de sus habilidades.

Más allá de este núcleo de juego, *Brawl* comienza a abrirse cuando se juega. Más personajes, más niveles, más ítems, más demos, más trofeos, más poderes, más pegatinas, más canciones. Los trofeos se desbloquean constantemente. No te preocupes, que no se acaban; su número es casi ilimitado, ya que la filosofía del juego es recompensar continuamente al jugador, da igual que se haga con un puñado de monedas o con la oportunidad de luchar contra un nuevo personaje. Combinado con la pantalla de 'desbloqueo', que ofrece pocas pistas de las condiciones que dan acceso a nuevos premios, *Brawl* despierta al coleccionista que todo jugador lleva dentro.

SSBB es la realización más completa que puedas imaginar de su concepto, mucho más que lo visto en *Melee.* Hay poco de lo que quejarse: está tan bien entendido que hay poco margen para que la serie realice cualquier cambio radical, y pone el listón muy alto para innovaciones en futuras entregas. Pero ¿por qué pensar en el futuro? *Brawl* es Masahiro Sakurai y su equipo llevando al máximo *Super Smash Bros.* Vía libre. **[9]**





***Brawl* actúa como un nuevo medio para contar una parte pequeña de la historia del videojuego. Si eres nuevo en esto del entretenimiento interactivo y quieres conocer la trayectoria de Nintendo sin tener que jugar a todos sus juegos, no hay mejor introducción que este recorrido por 30 años de los personajes que han definido a la empresa. Huevos de Pascua, demos centradas en apartados clave de la serie de cada personaje, incluso cosas que sorprenderán a los más veteranos –una estatua de un oscuro jefe final, un pedazo de esa vieja melodía...–. Es un magnífico libro virtual que paga con creces el tiempo que inviertas en él.**



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

PLATAFORMA: PS3 **LANZAMIENTO:** YA A LA VENTA
PRODUCTOR: KONAMI **ESTUDIO:** KOJIMA PRODUCTIONS
DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESPAÑA



Poca discusión tiene el apartado gráfico, con una gran evolución desde 2006. El frame rate es su punto débil, con una inestabilidad que le hace perder cuadros por segundo si la carga es excesiva, o ganarlos si es limitada.

Pocos títulos existen actualmente en el mercado como *Guns of the Patriots*. Un juego llamado a ser estandarte de PlayStation 3 en tiempos difíciles, capaz de devolver la fe en el catálogo exclusivo de la consola a los que la habían perdido, un vendeconsolas envidia de la competencia. Y de principio a fin, *Metal Gear Solid 4* cumple el trascendental cometido para el que fue creado; convertirse en el mejor título exclusivo con el que cuenta PS3. En el camino también consigue otros logros. Principalmente ser el clímax narrativo de la obra de 20 años de Hideo Kojima, con el acercamiento más cinematográfico de los videojuegos, santo y seña del director japonés. *MGS4* es una pieza de infinito valor para los tradicionales de la serie, que encontrarán las respuestas a los enigmas que les han torturado durante años en torno a los Patriots, su origen e implicaciones.

> "MGS4 no es un videojuego perfecto, pero sí representa aquello que las altas expectativas exigían"



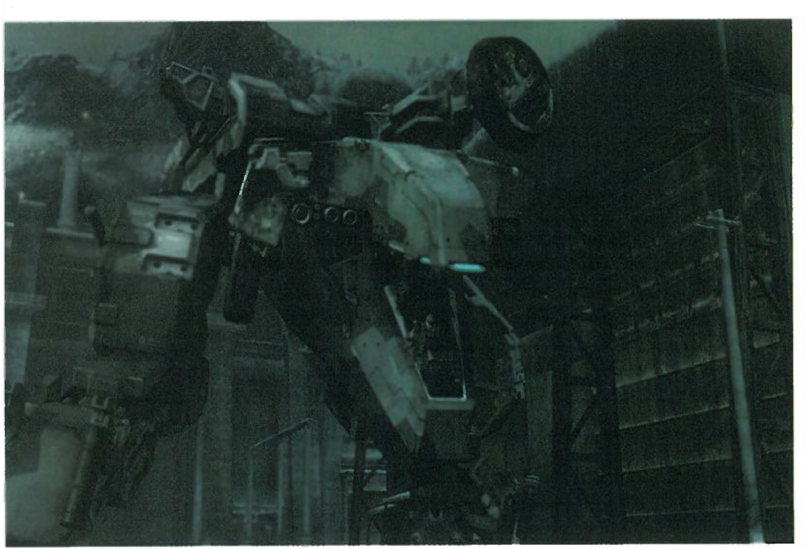
MGS4 **requiere instalación en el disco duro. Ese era el oscuro secreto del NDA de Konami. La instalación se divide en una primera carga de seis minutos y cargas intermedias en cada capítulo, de entre dos y cuatro minutos.**

Old Snake es un protagonista tan contrariado como determinante. Se ha vuelto viejo de forma prematura, muy enfermo, desengañado profundamente con la vida, resignado y sin el vigor y las energías de su juventud, pero con una infinita determinación para luchar y defender unos ideales, propios más que de ninguna bandera. Sus servicios concluyen aquí, tras una vida entera dedicada a un país que le creó para ese mismo propósito.

El tono triste, apagado y melancólico que el viejo Snake imprime, se refleja en el guión y en la ausencia de esperanza. Han pasado 9 años desde Shadow Moses, 6 tras Big Shell, y la guerra ha cambiado. El campo de batalla, sus soldados, sus armas. Todo está monitorizado y controlado por chips de identificación. Snake no es más que un resquicio obsoleto, una vieja gloria de un pasado fuera de lugar. En este marco la guerra se ha convertido en uno de los motores de la economía mundial, un negocio controlado por compañías militares privadas que son las nuevas superpotencias. Manejando a cinco de ellas, Liquid Ocelot prepara un golpe de estado contra el mundo, una insurrección que le permita controlar todo el poder militar del planeta y cambiar el sistema para restaurar la visión ideal de Big Boss; una nación de soldados libres que no sirvan ni a credo ni nación.

El nuevo escenario que propone Kojima rompe totalmente con lo que la serie había ofrecido. El 'No Place to Hide' lleva la infiltración a un campo de batalla, con soldados de dos bandos –rebeldes y PMCs– en acción. Es una vuelta de tuerca importante y satisfactoria, especialmente al permitir al jugador seguir una línea de infiltración más tradicional, tomar parte en el conflicto, o seguir una estrategia mixta. Estos escenarios, que por primera vez no se centran en una única localización, sino que recorren varias partes del planeta –incluidas viejas sorpresas–, son los más amplios de la serie y también los que más grado de exploración aportan.

El nuevo equipo de Snake también tiene implicaciones en las mecánicas de la



Harry Gregson Williams vuelve a encargarse de la banda sonora, colaborando con músicos del estudio. Además, también se hace un recorrido por los temas más emblemáticos. Destaca el tema principal: Old Snake.





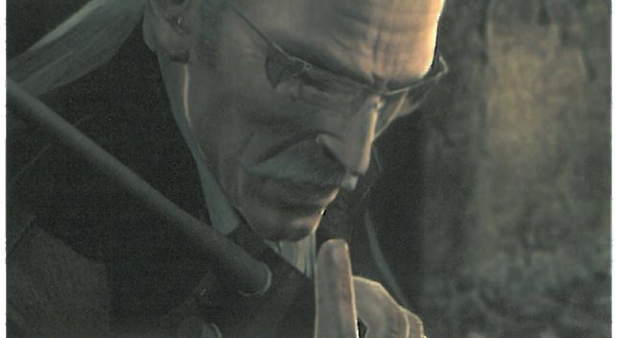




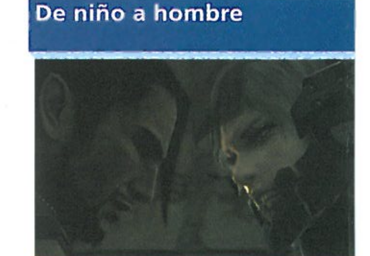




MGS4 incluye compatibilidad online que permitirá descargar contenido adicional. *Metal Gear Online*, el modo multijugador, es un juego independiente por sí solo.



De niño a hombre



Raiden ha sido uno de los personajes menos queridos de toda la saga *Metal Gear*. Muchos jugadores no han perdonado el giro que Kojima realizó en *Sons of Liberty*, obligándonos a jugar con él y abandonar a Snake. Pero como el propio director afirmó, en *Guns of the Patriots*, el Raiden que encontramos es muy diferente. Sin saber cómo, Jack reaparece transformado en un nuevo Cyborg Ninja en la misma línea que el emblemático Frank 'Grey Fox' Jaeger. A diferencia de *Metal Gear Solid 2*, y sin ser jugable en ningún momento, Raiden cuidará del viejo Snake en situaciones muy complicadas. Aquellos que renegaron de él, que se preparen para abrazarle.



***MGS4* incluye 'product placement'. La moto de Big Mama es una Triumph, Snake se bebe un Regain y Otacon trabaja con un Macbook Pro. El mejor es la integración del iPod, con podcast y canciones de títulos clásicos de Konami.**

serie; el Octocamo es una evolución respecto al camuflaje de *Snake Eater* que facilita la labor e impresiona. El robot de apoyo Mark II tiene posibilidades, aunque no se nos fuerza a utilizar su potencial –de forma similar al CQC–, y el Solid Eye extiende las funciones del radar. El armamento configurable es bienvenido, se mantiene coherente y no altera el fino equilibrio del juego. Con puntos Drebin podremos comprar o desbloquear armas e items de apoyo, aunque quizás forzar a Snake a esta tarea no sea la mejor idea.

Técnicamente, *MGS4* es enorme. Un despliegue de fuerza que certifica unos visuales al alcance de pocos. El motor, que se planea utilizar en futuros lanzamientos, es tan sólido como su protagonista, pero dado el detalle de los escenarios, sufre inestabilidad en el frame rate; un hecho endémico en los grandes lanzamientos y un conflicto entre ambición y realidad. Y en esa dirección estaban dirigidas las palabras de Kojima respecto a los fallos de *MGS4*.

Guns of the Patriots es también una reunión de viejos conocidos. Las referencias al pasado son continuas y para refrescar la memoria, se han introducido flashbacks interactivos pulsando X. Es, sin duda, un juego hecho por y para los fans, a pesar de contar una historia básica: un villano quiere dominar el mundo y un héroe debe impedírselo. Esta línea está llena de sorpresas, que siguen en el más absoluto de los secretos gracias al celo de Kojima Productions.

MGS4 no es un videojuego perfecto, pero sí representa aquello que las altas expectativas exigían, tanto a PS3 como a Kojima. Un título que une dos tendencias para crear una obra más allá del significado estricto de videojuego y que para ello se apoya en tantas horas de secuencias cinemáticas como de experiencia jugable. Si se comulga con esta propuesta, poco más que fallos técnicos pueden criticarse. Revisando y ampliando las mecánicas del Tactical Espionage Action, Kojima ha firmado el mejor título de la serie. Un cierre a la altura. Un juego a cuyo paso, cualquier aficionado de videojuegos no puede hacer más que cuadrarse y realizar un respetuoso saludo militar. **[9]**



El doblaje original es soberbio, pero esto no quita para que Konami haya decepcionado a España por no cumplir con su palabra de localizar completamente *MGS4* y quedarse sólo en los textos. Alfonso Vallés habría sido un Old Snake igual o mejor que el enorme David Hayter.



En ciertos momentos del juego, tendremos que pasar forzosamente a la acción. Es una buena manera de premiar a los jugadores que hacen uso del sigilo, otorgándoles momentos para liberar adrenalina.

RACE DRIVER: GRID

PLATAFORMA: PC, 360, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** ATARI
PRODUCCIÓN: CODEMASTERS **ESTUDIO:** CODEMASTERS RACING





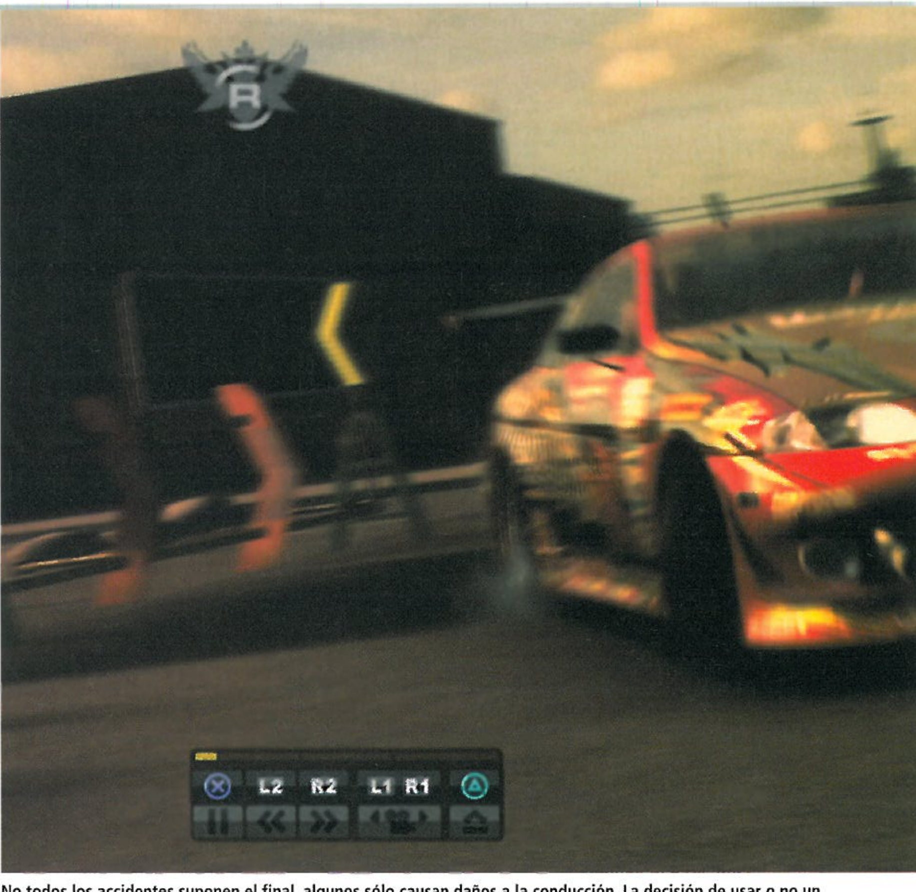


Los derrapes son una parte independiente, con su propio sistema de puntuación. Hay coches específicos que se manejan de forma diferente a los destinados a correr. El modo carrera da a los jugadores la oportunidad de evitar estas pruebas si lo desean.

Según se diversifican los estudios de desarrollo y se contrata más a equipos del Este para los diseños de arte conceptural, es muy tentador para las desarrolladoras introducir efectos de post-procesado en los pantallazos para subir el nivel de los gráficos por encima del que tendrá el juego final. Los foreros en Internet, como águilas al acecho, están vigilantes a este tipo de comportamiento, denunciándolo a la mínima que sucede.

Dicho esto, había algunas dudas cuando se lanzaron las primeras pantallas de *Race Driver: Grid*, sustentándose bajo el motor EGO propiedad de Codemasters. Las sospechas se acentuaron cuando se anunció *TOCA Race Driver 3,* una serie de un detalle increíblemente realista, pero cuyos gráficos no acaban de igualar la calidad visual de los pantallazos anteriores al lanzamiento. Con la salida de *Grid* se ha visto que, si las pantallas vistas han sufrido efectos de post-procesado, muchos van a tener verdaderos problemas para identificar cuáles son en este artículo.

Y es que no hay ninguna duda de que *Grid* es una auténtica exhibición de potencia. *GT5: Prologue* potencia un nivel de fidelidad que no ha tenido otros títulos, pero la serie *Gran Turismo* ha sido criticada por su estéril e inerte acercamiento a



No todos los accidentes suponen el final, algunos sólo causan daños a la conducción. La decisión de usar o no un valioso Flashback en una situación así, o aguantar toda la carrera con ese daño, puede ser decisivo.

una dirección más realista más allá del fetichismo de sus coches. En contraste, *Grid* es una experiencia más animada y cálida, con lo que resulta visualmente superior a los esfuerzos de Polyphony, sobre todo en el campo de los 720p. Tampoco es un simple retrato: hasta los coches más lentos tienen una respuesta que asusta. Cuando estés conduciendo un Fórmula Tres por las calles de Milán, el mundo acaba siendo una mancha multicolor en la que se funden sus detallados escenarios.

Compartiendo cada circuito hay toda una cohorte de la IA más convincente que se puede encontrar en el asfalto. Se desplaza por él como un enjambre, con oponentes capaces de errar de las formas más humanas posibles. No hay situaciones incontrolables en el sentido tradicional; a veces, un conductor se saldrá del circuito e intentará recuperar la posición; otras, una colisión provocará un accidente múltiple y los vehículos siniestrados deberán ser retirados de la pista. Las carreras están repletas de incidentes tan impredecibles como, a veces, poco creíbles.



A veces, una colisión provocará un accidente múltiple, y los vehículos siniestrados deberán ser retirados de la pista con cuidado

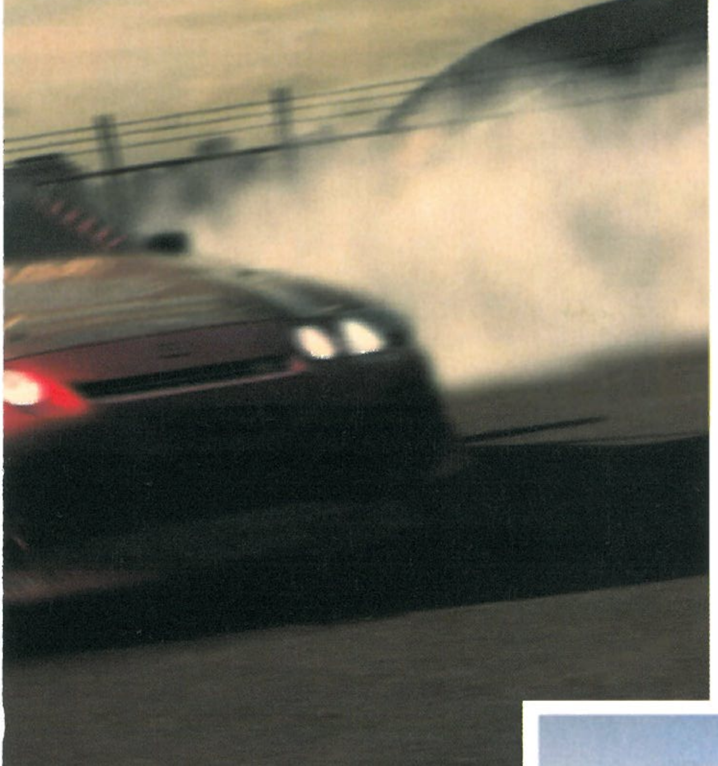
Sirviendo como estructura, el Grid World proporciona un modo trayectoria con unos loables grados de libertad. Los eventos de conducción tienen lugar en tres continentes, cada uno con su peculiaridad propia, y al jugador se le da margen para organizar su campaña. Aquéllos con tradición en *TOCA* encontrarán en las carreras europeas un punto de satisfacción, Japón ofrece un estilo inspirado en *Need for Speed,* sus derrapes y carreras Touge, y EE.UU. es un refugio para los amigos de *PGR,* hambrientos de circuitos consistentes que llevarse a la boca. Según se desarrolla este modo concurren elementos de gestión muy ligera, como una forma de dar continuidad a los eventos, y la selección





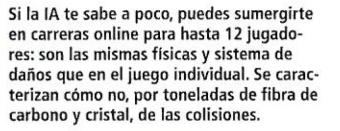


El modo repetición es la mejor forma de ver el deslumbrante detalle de la acción. Tomando inspiración de Tony Scott, los ángulos tan espectaculares y las sacudidas de la cámara acentúan la velocidad y los accidentes en los adelantamientos. Es una pena que no haya lugar para un modo Cine como el de *Halo 3*.



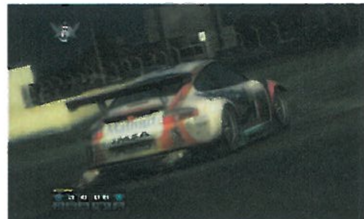






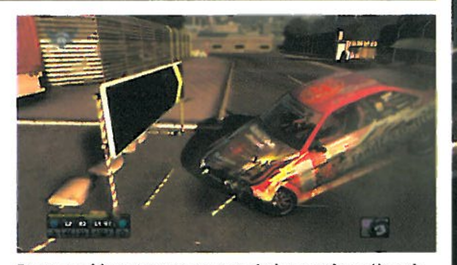
Si la IA te sabe a poco, puedes sumergirte en carreras online para hasta 12 jugadores: son las mismas físicas y sistema de daños que en el juego individual. Se caracterizan cómo no, por toneladas de fibra de carbono y cristal, de las colisiones.







Grid ofrece la oportunidad insana de competir en una carrera a tiempo real las 24 horas de Le Mans. Sin cambios en la IA de los conductores, pocos la completarán.



En un cambio con respecto a capítulos previos, sólo existe un campeonato licenciado, las 24 horas de Le Mans, circa 2006. El inevitable próximo capítulo verá campeonatos similares reproducidos con el mismo detalle.

de patrocinadores constituye la clave para obtener dinero. Después, cuando fichas a un compañero de equipo, aún puedes aumentar más tus beneficios, y, lo que es más importante, su dinámica no es intrusa en la conducción una vez ondea la bandera verde. Sin duda, muchos verán grandes oportunidades para explotar las mecánicas de equipo, que es para lo que se ha incluido esta opción.

La meta última del modo trayectoria es lograr la victoria en las famosas 24 horas de Le Mans, carrera de resistencia donde las haya, que se ha comprimido a un más manejable margen de 24 minutos. Pese a esta concesión en pos del confort, la carrera es el reto más brutal de todo el catálogo del juego, requiriendo concentración absoluta cuando, tras 12 minutos, la oscuridad se cierne sobre el circuito.

Combina esto con el ejemplar sistema de daños de *Grid* y el pico de dificultad puede ser peligroso; a pesar de la consistencia y de la respuesta de la conducción arcade que muestra, lo impredecible de las carreras hace que algunas colisiones sean inevitables. Por suerte, mucha de esa frustración se borra, literalmente, con la introducción del sistema Flashback. Cualquier error, grande o pequeño, puede eliminarse por medio de una repetición instantánea que permite a los jugadores rebobinar hasta el momento exacto antes de producirse ese error. Los límites en el uso se imponen dependiendo del nivel de dificultad, pero los Flashbacks siempre te permiten pasar de puntillas ante los accidentes más importantes. Y no subestimes ese toque a la suspensión que, en un primer momento, te puede parecer nada y que más adelante acaba siendo la causa de que repitas la carrera entera.

Hay pocas áreas donde *Grid* decepciona, pero la más llamativa es el sonido. Dado el recital visual, las carreras tan espectaculares y el calibre de los vehículos, los efectos de sonido deberían ser la sinfonía de un motor V12. Pero, en su lugar, el audio ambiental es débil y pasa factura a la experiencia, con efectos tan débiles como, por ejemplo, los de la combustión simulada. Algo que podía haberse remediado con algo tan simple como unos retoques en la ecualización.



El motor EGO es un avance del Neon *(Colin McRae: DiRT)*. El modelo de daños persistentes es nuevo, y otros elementos han sido totalmente reescritos.

Race Driver: Grid es una experiencia brillante de conducción y una revitalización de la serie *Race Driver* totalmente exitosa. Codemasters, con paciencia, ha ido ganándose una posición envidiable en el cuadro de honr de los estudios del género de la conducción, compitiendo al mismo nivel con exclusivos y grandes presupuestos. Con el reciente anuncio de la adquisición de los derechos de la Fórmula 1, los seguidores de estas carreras pueden mirar a *Grid* y hacerse una idea del nivel al que podría llevarlas Codemasters. **[9]**

Nuevos días de garaje



Siguiendo la tradición empezada con *DiRT*, la presentación de *Race Driver: Grid* es tan notable como la acción en pista. Los menús están ambientados en un garaje: tu vehículo aparcado en posición y los mecánicos alrededor. Conforme tu reputación mejora, así lo hace tu garaje. Conforme los coches se alinean en la parrilla de salida, el conductor y los nombres de equipo aparecen integrados, lo que te permite identificar a tus archi-rivales. Como adición final, puedes escoger un nick, y así te llamarán los mecánicos y el agente.



HAZE

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 69,95 € DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESPAÑA
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: FREE RADICAL

Ideas poco inteligentes



Aunque la inteligencia artificial enemiga es pésima, haciendo que los soldados se queden delante de ti como si esperasen pacientemente a recibir esa bala que les va a perforar, son tus propios compañeros los que se comportan de forma más lamentable en el campo de batalla. Los miembros de tu escuadrón parecen atraídos por el magnetismo de tu rifle de asalto, cruzándose en la línea de fuego y acabando en el suelo por su ineptitud y tu ayuda de fuego amigo. Afortunadamente, al menos con los rebeldes, una fraternal palmadita en la espalda devuelve la salud a cualquier baja en la batalla en un abrir y cerrar de ojos.

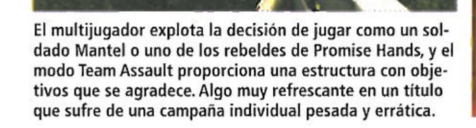
Pocas veces un FPS mira más allá del cañón de su arma para justificar su propia existencia, pero en el caso de *Haze* cabía esperar que fuera como un *Halo-Heinlein,* con un intento de entender la psicología de masas del ejército con soldados adictos a una droga sintética que mejora el rendimiento. Pero *Haze* sólo demuestra que es un shooter del montón, y con severos problemas en sus mecánicas básicas.

Su crítica poco sutil de la propaganda de guerra utiliza recursos como acusar al líder rebelde de hacerse un abrigo de piel humana. Demonizar al enemigo es una cosa, pero cuando llega a ese nivel tan grosero, dinamita los pocos momentos en los que *Haze* llega a entenderse. *Haze* no se corta en mostrar los peores crímenes de guerra, como lanzar un niño a la línea de fuego, llegando a lo nauseabundamente desagradable. No hay complejidad en las fuerzas de la resistencia que encuentras a tu paso, todas son tan predecibles y simples que llegan a ser binarias.

Contando con esa historia, *Haze* podría haber sido únicamente una decepción trabajada. Pero además presenta fallos elementales de diseño. Queda patente que Ubisoft ha seleccionado los vídeos y las pantallas para mostrar lo mejor del juego antes del lanzamiento. Los escenarios tienen casi siempre una dirección de arte nada inspirada unida a una incapacidad técnica: texturas en baja resolución y angulares, construcciones con apenas polígonos revestidas con efectos shader en un lamentable intento de enmascarar las dificultades del motor. Pero peor es la elección de colores monótonos y la repetición hasta el infinito de construcciones y otros elementos del escenario, que asegura que *Haze* sea uno de los títulos menos atractivos del catálogo de PS3.







El multijugador explota la decisión de jugar como un soldado Mantel o uno de los rebeldes de Promise Hands, y el modo Team Assault proporciona una estructura con objetivos que se agradece. Algo muy refrescante en un título que sufre de una campaña individual pesada y errática.

Aun así, *Haze* se beneficia del currículum de Free Radical. Las armas, particularmente sus rifles de asalto y recortadas, tienen consistencia y una buena respuesta. Para aumentar esto se ha intentado trabajar el contraste entre jugar como un soldado Mantel enchufado de Néctar hasta las cejas, y un rebelde lleno de recursos. Pero la realidad, las diferencias entre ambos son casi imperceptibles. La diversión que aporta el Néctar se disipa cuando comprendes que la única estrategia que ofrece es el riesgo de sobredosis.

Las breves incursiones en la acción a bordo de vehículos son, misericordia de los desarrolladores, muy breves, pero lo suficientemente frecuentes para desagradar. Con el control esperado para la conducción y la suspensión reemplazada por algo que parece un carrito de la compra, no hay diversión alguna en manejar una especie de Warthog.

Es evidente, a través de la campaña, que *Haze* intenta imitar la épica de Bungie, pero en realidad se parece más al discreto *TimeShift* de Sierra. *Haze* lanza destellos de lo que podía haber sido, especialmente en el multijugador Team Assault, donde la naturaleza asimétrica de los dos bandos se define más gracias al control humano. Las pocas ideas brillantes se hunden en un océano de mediocridad, y la estética poco trabajada es tan débil que afecta a toda la experiencia, convirtiendo la mayoría de las misiones en tareas sin personalidad. Quizá Free Radical confíe en el cooperativo como la tabla de salvación que suele rescatar títulos mediocres como éste, pero, como esa opción es ya habitual en esta generación, la salvación de *Haze* está muy lejos. **[5]**



El cooperativo a pantalla partida puede esgrimirse como la razón para reducir los gráficos, pero no es una justificación para algunos de los tristes escenarios que *Haze* muestra en su camino.

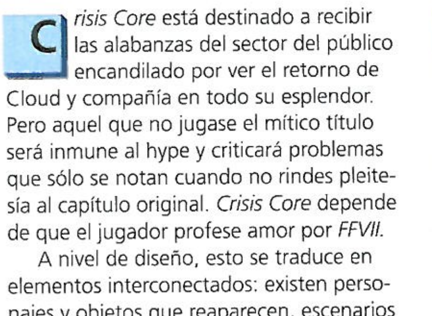


FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 € DISTRIBUCIÓN: PROEIN GAMES PRODUCCIÓN: SQUARE ENIX ESTUDIO: SQUARE ENIX



La herramienta de fusión es bastante divertida, aunque difícilmente alcanza el memorable sistema de materia de *Final Fantasy VII*.



Crisis Core está destinado a recibir las alabanzas del sector del público encandilado por ver el retorno de Cloud y compañía en todo su esplendor. Pero aquel que no jugase el mítico título será inmune al hype y criticará problemas que sólo se notan cuando no rindes pleitesía al capítulo original. *Crisis Core* depende de que el jugador profese amor por *FFVII*.

A nivel de diseño, esto se traduce en elementos interconectados: existen personajes y objetos que reaparecen, escenarios que vuelven, ciertas materias e invocaciones que deben reencontrarse, están las normas de Square Enix para las escenas de vídeo, e incluso expectativas en cuanto al desarrollo de la historia. En este contexto es un pequeño milagro no ya que *Crisis Core* llegue a un nivel de calidad aceptable, sino que consiga innovar.

Primero, rechaza la tendencia de un mundo abierto con varios caminos para centrarse en una historia fuertemente cerrada en torno a un guión que da paso a diferentes escenarios sin sensación de pesadez en los viajes y con apenas un puñado de escenarios reutilizados.

El sistema de *leveling* de *Crisis Core* funciona con el Digital Mind Wave (DMW), un sistema parecido a una máquina tragaperras que rota durante la batalla y que otorga beneficios a Zack, apareciendo regularmente como potenciadores temporales. Cada cierto tiempo, una secuencia particular sube de nivel a Zack o a su materia, o desencadena un ataque especial. Es a la vez la innovación más atrevida y también la más errática: brillante en unos momentos y deprimente en otros. Una mecánica con gran potencial que no está lo suficientemente equilibrada porque los enemigos más débiles no son rival mientras que los jefes finales ejecutan ataques imparables. Otros elementos que lastran la experiencia llegan como ataques especiales, lanzados cuando el DMW se alinea en un personaje en particular: mientras que son bastante útiles y presentados con estilo, su presencia es aleatoria y no puedes elegirlos. Que te aparezca la magia sanadora de Aerith cuando tienes el HP al máximo y en cambio te amenazan cuatro monstruos no es coherente y te deja la sensación de que eliminar a los jefes finales es más cuestión de suerte.



Los círculos negros son agujeros por los que caes al nivel inferior; los blancos te impulsan hacia arriba. Dónde aterrices depende de la lógica del juego, que recuerda a Orosz.





El DMW es aleatorio, pero suele activarse cuando el combate está a punto de acabar. Los Jackpots también se incrementan si Zack tiene sus emociones a flor de piel.







La historia del espadón y cómo acabó en las manos de Cloud es casi conmovedora. Pero algunos momentos extraños y situaciones poco claras la privan de haber sido preciosa.

El diseño de los escenarios y particularmente las misiones de batalla, quedan poco inspirados cuando se los compara con un mundo tan nutrido como el del original de PlayStation. Y para mayor decepción, algunas tienen bastante poca lógica. ¿Una sección de infiltración en un RPG con batallas aleatorias?

Hay numerosos fallos en este juego, pero en un contexto deslumbrantemente presentado y en una historia escrita desde la belleza. Por esto, cualquier seguidor del original debe considerar *Crisis Core* como esencial. El único elemento insuperable del juego es que, intentándolo con tanto esfuerzo y fallando sólo en un pequeño margen, muestra lo que podría haber sido un *Crisis Core* llevado más allá de simplemente un título "para los fans". **[6]**

Cuestión de pelo

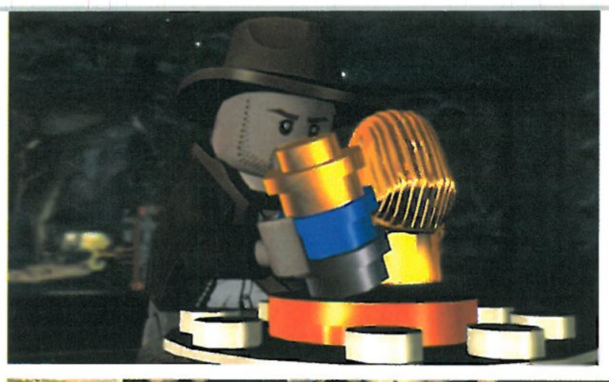


Zack fue un personaje con poca presencia en el original, pero importante en varios aspectos: era el novio de Aerith y Cloud se creyó por un tiempo que era él, adoptando su misma personalidad e imitando varios aspectos de su físico. Un buen trozo de la historia de *Crisis Core* se da recordando estos hechos, y ahí está la clave: Zack es tan carismático que el jugador acaba aceptándolo, incluso después de su irregular comienzo. Pero otros personajes, Angeal en particular, actúan como poco más que elementos decorativos o de coreografía, literalmente descendiendo del cielo en determinados momentos.



LEGO INDIANA JONES: ORIGINAL ADVENTURES

PLATAFORMA: 360 (VERSION ANALIZADA), DS, PC, PS2, PSP, PS3, WII LANZAMIENTO. YADISPONIBLE PRECIO: 59,95 € (360, PS3, WII), 29,95 € (PC), 39,95 € (DS, PS2, PSP) DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION PRODUCCIÓN: LUCASARTS ESTUDIO: TRAVELLER'S TALES



La amplitud y variedad de escenarios es necesariamente menor que en *Star Wars,* pero las películas de Spielberg permiten encuentros tradicionales con jefes finales, como esta serpiente gigante.

Desafío universitario



Si los niveles del juego parecen familiares y con un toque diferente, su estructura se queda cerca de *Star Wars.* La universidad Barnett actúa como el menú desde el que se elige cada episodio de la trilogía, y aunque sus fondos son más amplios que la cantina de Mos Eisley, se agradecen los puzles estilo mansión Croft. La pantalla de carga toma la forma de un mapa marcado en rojo con un trazado que representa la progresión de Indy, y volver a su lugar de trabajo entre misiones es algo lógico y natural.

Una tetralogía cinematográfica ya terminada, unas señas de identidad definidas, una paleta de colores rica y escenarios variados. Para Traveller's Tales, *Indiana Jones* debe de haberles parecido el siguiente paso natural en la serie Lego, como lo fue para George Lucas hace 27 años. Pero aunque la idea de trasladar los principios de *Lego Star Wars* a una película con una ambientación diferente puede parecer válida, en la práctica el movimiento no es tan grácil.

No hay una plantilla de personajes como en *La Guerra de las Galaxias,* pero el juego se encauza por el carisma del héroe, al que se le cae el sombrero con elegancia y da latigazos de una forma adorable a todo enemigo que se le pone delante. Pero esa misma confianza en Indy choca frontalmente con la química anteriormente establecida por los desarrolladores.

Apoyado en sus habilidades genuinamente distintivas, la presencia constante de Indy en la pantalla le ha dado acceso a una variedad mucho más amplia de herramientas e interacciones que las de *Lego Star Wars.* Espadas, látigos, llaves inglesas y pistolas, o luchar, nadar, escalar, balancearse, disparar y arreglar cosas. Pero las ventajas de tener un personaje que, como una navaja suiza, tiene de todo apretujado en los cuatro botones principales, se han logrado a expensas de la simplicidad, elegancia y el trabajo en equipo que definieron a *Lego Star Wars.*



Las bala son un lujo, y racionar este recurso aporta un elemento poco habitual. Las espadas y las pistolas no son tan divertidas como los sables de luz y blasters, y es en este punto donde el juego sufre en la comparación.

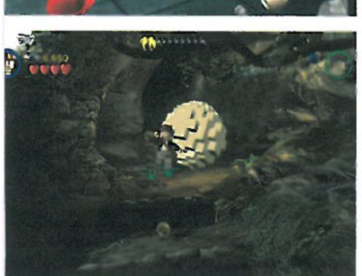
La importancia reside ahora en descubrir objetos perdidos (algo bastante adecuado para un arqueólogo), y la nueva habilidad de recoger, mover y recolocar objetos es la base para los nuevos puzles. En contraste con La Fuerza de los Jedi, que daba solución instantánea a muchos problemas, Indy debe estrujarse los sesos para encontrar la llave perdida, reparar coches averiados para darse a la fuga, o recoger joyas para insertarlas en los ojos de una estatua que revelará caminos escondidos. Éste es un juego lleno de puzles físicos, construido con piezas de Lego, y gracias a la adherencia de Traveller's Tales a la lógica, sigue funcionando un acercamiento más tradicional.

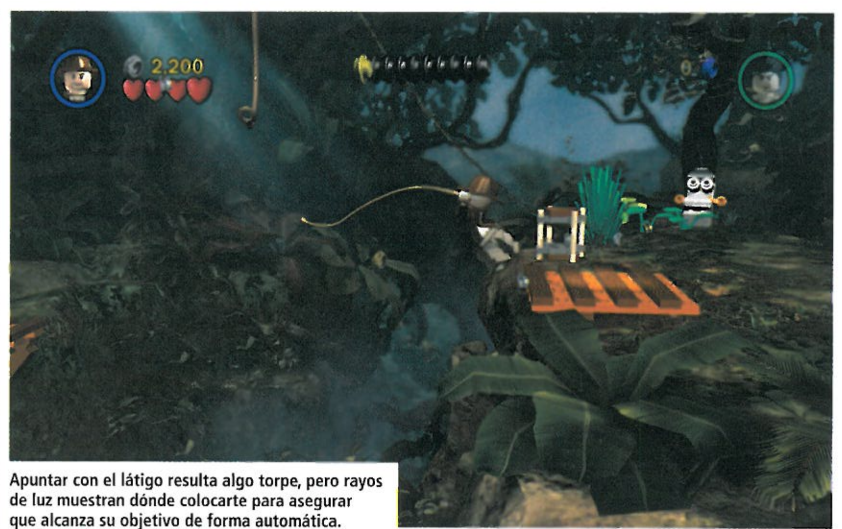
En un esfuerzo para restringir sus movimientos, Indy y otros personajes tienen fobias específicas que les avisan. En estas secciones tendrás que cambiar de personaje para encontrar una forma de evitar los obstáculos insalvables antes de que puedas proceder.

A pesar de ello, el juego sufre de un inicio ligeramente lento; los seis primeros capítulos son muy repetitivos. Una vez llegas a las dos continuaciones, la amplitud y el tono de los escenarios cambia ese estilo tan familiar de Tomb Raider y florece. Los niveles individuales son largos e intrincados, y los jugadores que vengan de *The Complete Saga,* donde se presentaban los seis episodios de *Star Wars,* no percibirán que este paquete es menor.

A pesar de todo lo expuesto, es un buen videojuego que podía haber sido mejor, y que se ha creado desde la virtud y las reglas de la historia que recrea. Siempre sólido y eficaz, aunque pocas veces verdaderamente inspirado, demuestra cómo la fórmula *Lego Star Wars* puede ensamblarse de nuevo para reinventarse en nuevos roles. **[6]**



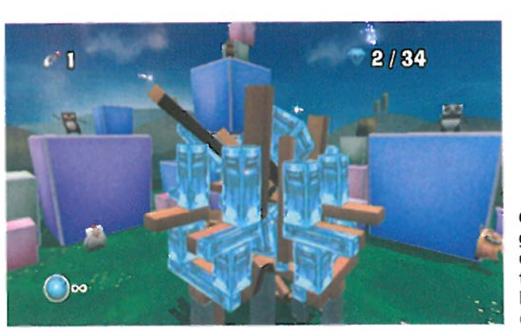




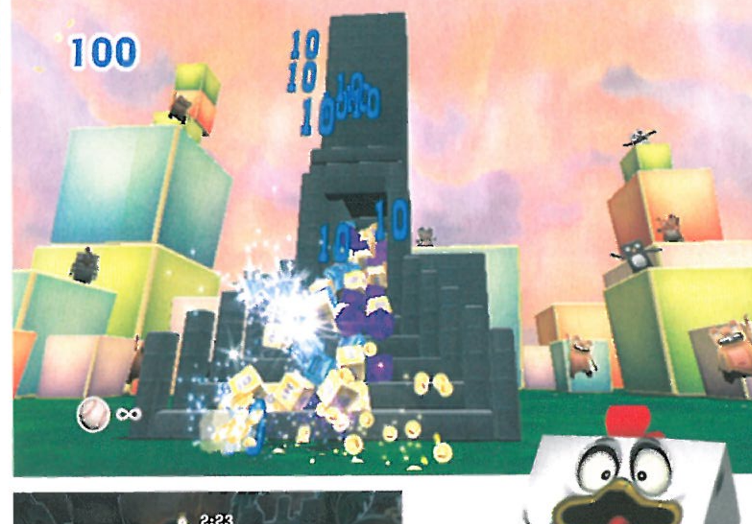
Apuntar con el látigo resulta algo torpe, pero rayos de luz muestran dónde colocarte para asegurar que alcanza su objetivo de forma automática.



Los personajes y las historias no son memorables. ¿Tan difícil es encontrar a alguien que pueda escribir unos versos con ritmo en lugar de otro aprendiz de poeta?



Cuando lanzas, puedes elegir entre bolas de béisbol, de jugar a los bolos, pelotas de goma saltarinas, bolas explosivas o la locura de lanzar una regadera.



BOOM BLOX

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 49,95 €
DISTRIBUCIÓN: EA PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA

Ha tardado un poco, pero *Boom Blox* es quizás el juego que, hasta la fecha, mejor entiende la propuesta de la Wii. No porque sea un título sencillo y accesible que resulta muy divertido de jugar (aunque ésta sea una parte importante), y tampoco porque es intuitivo y brillante en sus controles (tanto, que es capaz de hacer que cualquiera sea capaz de jugar nada más verlo y manejarse en una interfaz que hasta un mono podría entender.) Y ni siquiera porque es un grandísimo party-game. *Boom Blox* es simplemente un título que no puedes concebir en cualquier otro sistema, incluso yendo atrás en el tiempo. No sólo ha salido para la Wii, sino que existe por ella. Y por esto no puede ser otra cosa más que diversión absoluta. Los tipos de juego más básicos te ponen en algo tan simple como balancear una torre hasta tumbarla: mueves la cámara por la estructura, identificas su punto débil y lanzas una bola donde mejor te parezca, fuerte, con potencia, o suavemente para colocarla arriba. Lentamente se introducen más elementos: bloques de cristal que debes destruir antes de que el nivel acabe, bloques que dan o quitan puntos, otros químicos que explotan al contacto, otros púrpura que desaparecen y otros que hacen las veces de bloques bomba. Aunque incluso los niveles más complejos tienden únicamente a incluir un máximo de tres o cuatro variedades de ellos.

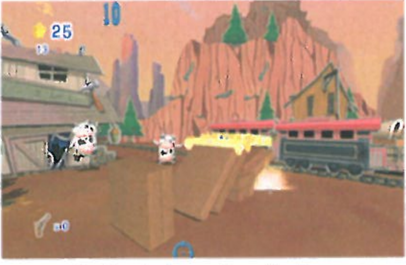
Excavar para encontrar oro y extraer bloques son variantes inspiradas de la física básica del juego, y todas las pantallas incluyen medallas que casi nunca conseguirás en su totalidad al primer intento. Más allá, el modo desafío proporciona una prueba sorprendentemente nada fácil.

El multijugador se comprende bien, incluye todas las variantes del juego individual y son seleccionables desde la primera partida, y se agradece la opción de escoger si se desea jugar de forma cooperativa o competitiva. Un modo estilo Jenga demuestra que va a ser muy popular, aunque al tener que lanzar bloques por turnos tiene un equilibrio muy sensible. Es una parte significativa del juego, y asegura longevidad más allá de la consecución de medallas.

Pero *Boom Blox* no es todo rosas. En muchas pantallas deberás, más que influir en la acción directamente, intentar limpiar el camino o proteger a un animal en su camino a la meta. No son particularmente difíciles –aunque una o dos de la parte final son la excepción que confirma la regla–, pero no albergan mucha diversión comparadas con el resto, y resaltan en contraste con la pureza del diseño puesto en las otras pantallas.

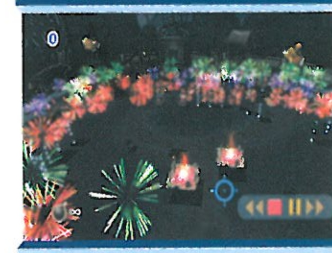
Pero quizá el logro más grande de *Boom Blox* es recordarte por qué la consola de Nintendo fue tan emocionante al principio. En un catálogo de software que, exceptuando a los títulos firstparty y alguna excepción ocasional producto de thirdparties, consiste en remakes sin sentido y minijuegos, *Boom Blox* sobresale inmediatamente. Es fácil de entender, hace un magistral uso de la interfaz, e incluso cuando presenta un desafío en el que hay que derribar unos bloques que forman el logo de EA, no deja de percibirse su característica diversión. **[8]**





Las secciones de disparo están mejor ejecutadas de lo que se esperaba. Es extraño que *Boom Blox* tenga variantes algo débiles cuando la idea central es tan flexible y funciona tan bien.

Creando un mito



Boom Blox viene con un editor de niveles que recopila todos los puntos fuertes del juego. Es fácil al principio: lanzas bombas a unos pocos bloques o los machacas, y puedes probar tus creaciones mientras las haces. Pero cuando aparecen creaciones más deslumbrantes es cuando tienes la habilidad de levantar un nivel desde abajo, establecer apoyos para los bloques y después reducir el terreno y comenzar a construir desde todavía más abajo. Decepciona que no haya más online, pero es más culpa de la situación actual de la Wii que del equipo de _Boom Blox_.



SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

PLATAFORMA: 360, PS3 (V. ANALIZADA) **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **PRECIO:** 39,95 € (DS) 59,95 € (360, PS3) **DISTRIBUCIÓN:** TAKE 2 **PRODUCCIÓN:** 2K GAMES **ESTUDIO:** FIRAXIS

El nacimiento de una nación



El multijugador se ha construido desde cero para esta versión de *Civilization.* Hasta cuatro jugadores pueden participar cara a cara en lo que es, gracias al rápido ritmo, una expansión multicapa del título de estrategia de XBLA, *Carcassonne.*

El tamaño del mapa es siempre el mismo, pero su geografía es aleatoria. La combinación de mapas y posiciones aleatorias hace que las batallas multijugador sean variadas e interesantes durante mucho tiempo. Cuidado: estos enfrentamientos son como rápidos y adictivos fogonazos.

Puede que la plataforma haya cambiado, pero *Civilization,* como la misma Historia, sigue formulándose la misma pregunta que sus líderes: ¿qué tipo de jugador eres? Existen mil y una microdecisiones que debes tomar y que responden a esta pregunta, pero a un nivel macroscópico, sólo hay cuatro caminos que elegir para llevar a tu civilización desde la antigüedad a la modernidad: cultural, económico, tecnológico o militar.

El juego requiere cierta pasión por el poder, pero a los jugadores de consola se les garantiza el mismo espacio para desarrollar su libertad ideológica que siempre han tenido los usuarios de PC. Es inevitable que te lances a conquistar nuevos territorios, defender tus fronteras, construir ciudades, crear grandes personajes y maravillas que definirán tu nación. La elección es tuya; utilizar el tacto diplomático o el poder militar, el arte o la tecnología.

En su viaje hacia las consolas, *Revolution* ha retenido su estructura por turnos y su estilo de juego de tablero, pero suavizando sus asperezas, uniendo elementos de los cuatro *Civ* principales para crear algo totalmente diferente. Completarlo por primera vez lleva de tres a cinco horas, y el juego te incita a que lo repitas con otros acercamientos para explotar la gran profundidad del juego.

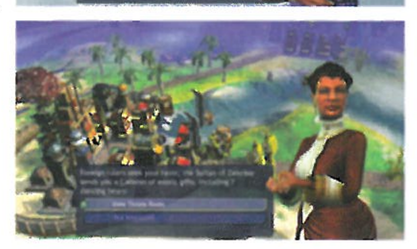
Es como condensar la experiencia tradicional de *Civilization* en un marco temporal más reducido. Se ha recortado el número de ciudades que estableces de las 20 que podían darse, hasta entre cinco o diez, lo que incrementa el ritmo al que chocas con otras naciones. Cada partida individual incluye cuatro civilizaciones rivales con las que debes competir y, aunque estas limitaciones reducen la experiencia, la profundidad sigue ahí, con el bonus de haber encontrado un nuevo ritmo.

El paso del ratón al pad ha sido muy suave, con un control que sólo emplea unos pocos de los botones en el mando. El pad se usa para cambiar entre unidades y el stick izquierdo las dirige alrededor del mapa. Los gatillos proporcionan acceso a un sencillo sistema de gestión para las ciudades y las relaciones diplomáticas, y un único botón da por terminado el turno.

El juego lleva cuidadosamente a su jugador a través de las complejidades del sistema, para que las reglas nunca parezcan abrumadoras, y las opciones siempre están claras, incluso cuando la capacidad de decisión aumenta como un torbellino. Mientras que este amplio, rápido y energético acercamiento se retrata sobre un lienzo utilizado en conjunto por todos los juegos de PC, y puede causar la ira de algunos de los jugadores más acérrimos, *Revolution* logra concentrar, más que diluir, la experiencia *Civilization,* creando una expresión del concepto que encaja perfectamente en sus nuevas plataformas. **[8]**



Las ciudades reciben automáticamente nombres extraídos de la vida real. Es posible desafiar a la geografía situando, por ejemplo, Madrid en la costa y Barcelona en el interior. También puedes usar nombres personalizados.



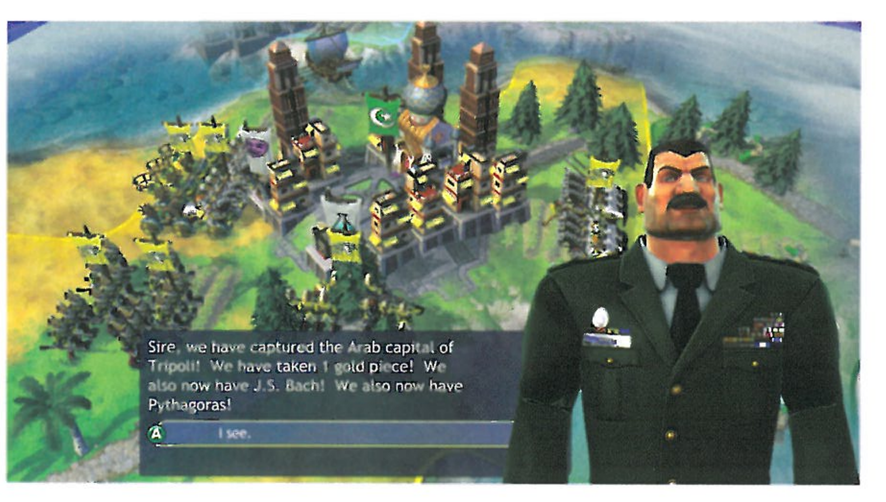
Cuando tus ciudades aumentan su cultura, atraen a figuras históricas que pueden aportar un bonus instantáneo o aportarte beneficios a largo plazo.



Ciudades de los inicios de tu civilización emergentes. Son las bases desde las que se construyen unidades –inicialmente sólo colonos para fundar más ciudades y guerreros para defenderlas–, edificios y "maravillas" (21 monumentos que añaden bonus a la ciudades y a sus gentes).



Cuando tu unidad ha ganado algunas batallas, aparece la opción de mejorarla con una habilidad especial. Puede significar la diferencia entre la victoria y la derrota al conquistar una ciudad.





LOSTWINDS

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 1.000 WII POINTS
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: FRONTIER

Nintendo dice que WiiWare dará a luz ideas que de otro modo habrían sido rechazadas por el ojo más exigente de una editora de videojuegos; pocos de los títulos lanzados con el servicio de descarga encajan tan bien en esa definición como *LostWinds.* Un nuevo concepto desarrollado a partir de una idea que se envió a la web de Frontier a través de la sección "juego de la semana" y que está muy cerca de ese éxito de crítica y fracaso comercial que fue *Okami.* No es el tipo de juego que estamos acostumbrados a ver en Wii, pero en cambio, es la clase de título que esta consola se merece.

Es difícil hablar de *LostWinds* sin mencionar a la blanca loba de Capcom, aunque las comparaciones serían injustas. Sola, Amaterasu contaba con una fuerza considerable, con el poderoso Pincel Celestial bajo su mando. En Toku, el pequeño héroe de este cuento, encontramos a un niño indefenso, que necesita de la acción directa del jugador en todo momento para sobrevivir y proceder.

Esa accesibilidad se debe, y no en poca medida, al sabio ritmo con el que se explora cada nueva opción del viento. Hay mucho de *Metroid* en el cuidado con el que las habilidades aparecen, cada una te da el tiempo necesario para que la domines e y ponerse en práctica antes de que aparezca la siguiente. El límite de tiempo de los niveles es casi un propulsor, que obliga a conducir a Toku por un camino dibujado mentalmente por el jugador. Aunque es este ritmo el que provoca la mayor queja que hay sobre *LostWinds.*

Se completa en unas tres horas de juego, con lo que la generosa cantidad de habilidades del juego va en detrimento de sus retos. A veces se juega como una mazmorra cualquiera de *Zelda,* en oposición a la gran aventura que debería ser, ya que no se te da el tiempo suficiente para explorar todo, o incluso para comprender cómo funciona. Los puzles aparecen en tal cantidad que ninguno de tus poderes acaba en desuso, una característica que inspira confianza aunque desplaza a esos momentos de "¡eureka!" que se esperan de un puzle de plataformas.

Dicho eso, se experimenta una muy grata diversión jugando a *LostWinds,* lo cual hace que se rejuegue más allá incluso de sus límites narrativos, algo sorprendente para un título descargable que suelen renegar de las aventuras para un solo jugador. Descubrir los efectos de sus nuevos poderes en los escenarios –por ejemplo, coger a un bebé de los brazos de su madre o crear un torrente rosa de hojas de cerezo– o simplemente desplazar a Toku dando tumbos demuestra que aquí hay lugar para la experimentación y para divertirse con él en una mentalidad similar a la de los mejores títulos de la consola.

Complementado por un encantador diseño artístico y una realización técnica impresionante considerando el limitado tamaño que ocupa, queda patente el amor puesto en *LostWinds.* Cuando los créditos aparecen al final del juego, denotando su origen humilde con las palabras "Juego del mes", no puedes evitar pensar que las editoras de todo el mundo deberían fijarse más en lo que su ojo mira. **[8]**





Los puzles más duros incluyen plantar y hacer crecer una planta. Si una de ellas se te seca, tendrás que rejuvenecerla por medio del agua, usando el viento.





El viento es un elemento tan de peso que incluso hasta la manivela más pequeña necesita de su soplido para poderse mover.



Muchas áreas incluyen zonas con las que interactuar, el viento te permite un bullet-time. Pulsando B se ralentiza la acción, permitiendo que los efectos de partículas brillen en su esplendor.

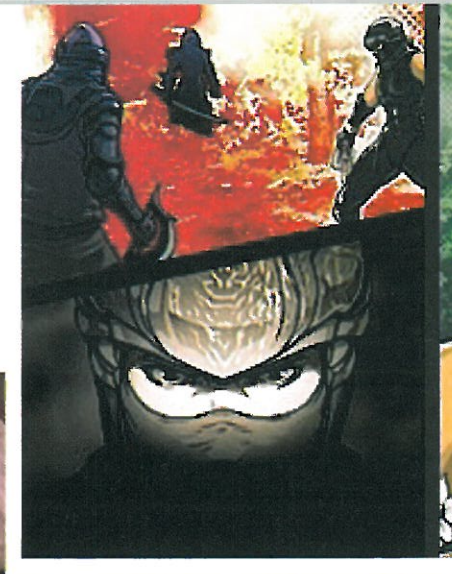
Violencia inocente



El sentido de experimentación llega con los enemigos del juego, los Glorbs, que encuentras durante tu viaje. Si los empujas contra una superficie sólida acabarás con ellos, pero ¿por qué tomar el camino fácil cuando puedes hacerlos sufrir, lanzándoles fuego a la cara o congelarlos y hacerlos caer después a un abismo? Tras de la cara inocente de Toku se esconde una mente retorcida.



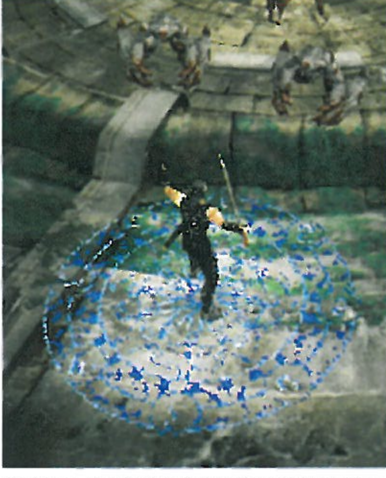








Completamente revestido de los colores de *Ninja Gaiden*, especialmente en su interfaz, *Dragon Sword* lanza su primer conjuro antes incluso que el juego arranque. Los vídeos son gráficos estáticos y no imágenes en tiempo real.



El arte no es espectacular, pero los jefes finales tienen fuerza y debes usar todas las tácticas ninja aprendidas. Las texturas son simples pero suaves, y el framerate inestable. En otras palabras, son tan buenos como la DS es capaz.



NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 €
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT PRODUCCIÓN: TECMO ESTUDIO: TEAM NINJA

Creer que *Ninja Gaiden DS* está abocado al desastre es un error. "El stylus resulta torpe, las pantallas son demasiado pequeñas, la DS parece demasiado juguete, el desarrollador es muy sofisticado, y el juego, hardcore"; todos esos argumentos han sido derribados por el Team Ninja en la demostración de que, a falta de unos gráficos impactantes, el juego de ninjas no ha perdido ningún punto fuerte en su paso a portátil.

También ayuda a ello que *Ninja Gaiden* puede parecer, engañosamente, uno de los juegos más simples del catálogo reciente, con un marcado estilo retro y un amor por los combos ejecutados con pulsaciones en el momento justo. En *Dragon Sword,* el bloqueo sigue siendo tan importante como el ataque, y se le han asignado no menos de diez botones de la DS. No importa cómo sostengas la consola –igual que en *Hotel Dusk,* se juega con ella en vertical–; un ligero movimiento de mano hará que Ryu adopte posición defensiva, dejándote vía libre para concentrarte en el control del stylus, que gobierna el resto de acciones.

Los toques y trazos se convierten en la pantalla táctil en ataques y combos. Un toque arriba es el salto, con la duración oportuna para escalar plataformas y obstáculos. Un corte diagonal se traduce en el lanzamiento de flechas y shurikens. Para caminar o hablar sólo debes señalar y mantener el puntero allá donde quieras ir. Y si todo esto te suena como si hubieran domesticado a Hayabusa, espérate a ver lo rápido que se ejecutan.

A pesar de que los niveles se han reducido al mapeado más básico y los enemigos a versiones de juguete, los combates a veces consiguen confundir a la DS, ayudados por la gigantesca mano del jugador. Pero perderte entre la multitud es renunciar a explotar la habilidad de Ryu para, cual bola de pinball, atacar en todas las direcciones. *Dragon Sword* centra el stylus en marcar objetivos y direcciones, trayendo tanto diversión como problemas.

Llega a ser subliminal como los juegos de la DS deberían ser y rara vez son. Aunque no es demasiado sublime. Se prepara bien con todo el catálogo de movimientos, poderes mágicos y texturas de la sobremesa, reteniendo incluso cosas que no debería. Algunos de sus mayores demonios te atacan con espectacularidad, tumbándote, molestándote durante unos segundos y rompiendo el ritmo de los combates. La curva de aprendizaje es casi plana, pero la curva de dificultad es exponencial. Las hordas de enemigos son cada vez mayores y más resistentes.

Dragon Sword se toma su tiempo para hacer bromas con el micrófono, demostrando que Nintendo no es la única que ve una delgada línea entre humor y juego de DS. Definitivamente, el juego más refinado del Team Ninja desde *Ninja Gaiden Black,* que incluso deja esperanzas de ver una continuación en 360. **[7]**



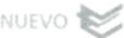


Los Ninpo se ejecutan pulsando su icono y resolviendo uno de los brevísimos minijuegos.

Situación duplicada



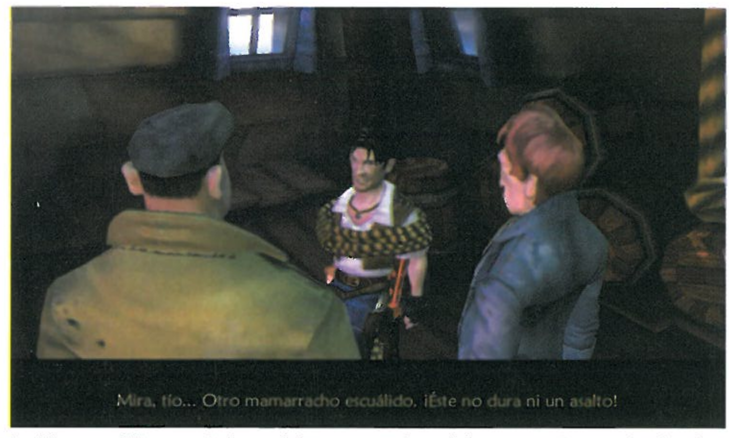
***Ninja Gaiden* no tiene una historia, sólo un número sinfín de secuestros, conspiraciones y golpes de estado demoníacos. En *Dragon Sword,* la paz alcanzada gracias a Hayabusa haciendo desaparecer a los grandes demonios se rompe por el secuestro de Momiji, su compañera kunoichi, por el misterioso clan de la araña negra. ¿Quién está detrás de él? Los demonios, por supuesto, que arrasan la aldea de Ryu. Otra vez, sí. Y gracias a que el juego no abusa de giros y vídeos, sólo te preocupas de las Dark Dragonstones, que no deben caer en malas manos. Repartidas por templos y el inframundo, rompen la estructura lineal del juego, cada uno con sus sorpresas y batalla contra jefe final.**





JACK KEANE: AL RESCATE DEL IMPERIO BRITÁNICO

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 19,95 €
DISTRIBUCIÓN: FX INTERACTIVE ESTUDIO: DECK 13



Los hilarantes diálogos serán los verdaderos protagonistas de la aventura. Comentarios absurdos, guiños y chistes variados que consiguen paliar las carencias del título a base de buen humor.

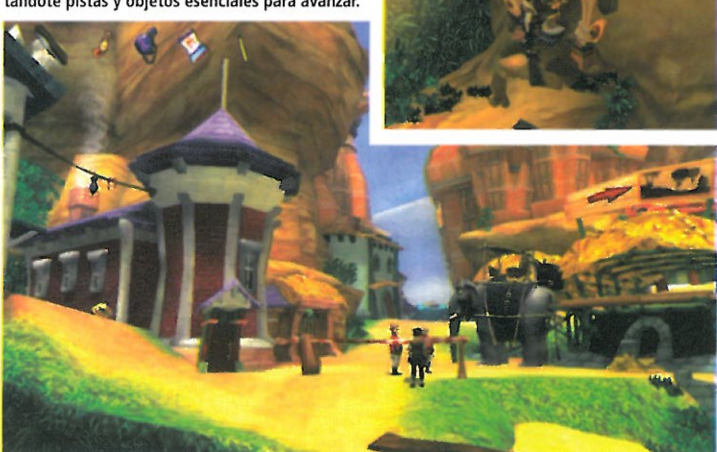
Jack Keane es el nombre del pirata que ha conseguido reavivar en nosotros la pasión por las aventuras gráficas, aun cuando dista bastante de la maestría de los exponentes clásicos del género. Por su aspecto, puesta en escena e hilarante sentido del humor, la comparación con *Monkey Island* es inevitable; pero lo cierto es que Keane cuenta con su propio estilo.

Su accesibilidad está representada por un sencillo sistema de control y unos puzles que nunca llegan a hacerse desesperantes. De hecho, el propio juego se burla de sí mismo en muchas ocasiones al parodiar el género y ofrecernos varios modos de resolver un escollo concreto.

Keane cuenta con un buen nivel visual, aun cuando se pone de manifiesto que las 3D siguen sin ser la pareja ideal del género. Su gran sentido del humor, con numerosos guiños a los grandes, se ve potenciado por un excelente trabajo de doblaje al español, con voces fácilmente reconocibles.

Deck 13 nos ofrece un buen título, accesible y muy divertido, que, sin grandes alardes, consigue su objetivo: hacernos pasar un buen rato y arrancarte más de una sonrisa mientras juegas. No obstante, el potencial latente que subyace bajo su superficie lucha por salir a la luz, y esperamos que en futuras entregas podamos ver su mejor cara. **[7]**

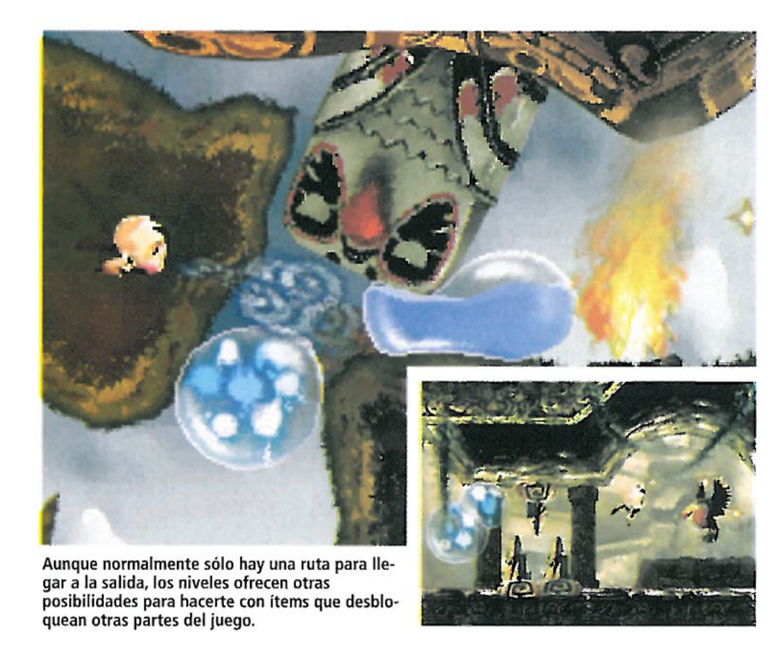
La interfaz es muy sencilla, con el inventario siempre visible en la parte superior de la pantalla, pero a veces la cámara juega malas pasadas ocultándote pistas y objetos esenciales para avanzar.





SOUL BUBBLES

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 €
DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: EIDOS ESTUDIO: MEKENSLEEP



Aunque normalmente sólo hay una ruta para llegar a la salida, los niveles ofrecen otras posibilidades para hacerte con ítems que desbloquean otras partes del juego.

Los escenarios de *Soul Bubbles* son suntuosos. Su detalle es casi la antítesis de la tendencia *LocoRoco,* y, a pesar de ello, es el juego que más se presta a la comparación. Y es esa comparación la que deja mal a *Soul Bubbles,* pero no porque entre ambos existan diferencias estéticas. Los escenarios de *Soul Bubbles* son genuinos a su manera, y, junto a su sonido ambiente –que incluye unos ligeros tambores y vocales que se apagan poco a poco entre el viento o ruido de rocas–, demuestran ser cautivadores. Es un bálsamo contra el caos opresivo de tantos otros juegos.





No hay puzles reales, a veces tendrás que llevar agua en una burbuja para apagar unas llamas, pero nada tendrá a los jugadores concentrados más de unos segundos.

Pero el juego acaba siendo bastante pasivo, sin carácter, hasta que sus retos ascienden, muy al final. Tu tarea principal es conducir siete pequeñas almas por un circuito, encajándolas en una burbuja protectora y soplándoles por el stylus. El mero hecho de dar un soplido y que tu burbuja se vaya deformando y rebotando por el camino ya resulta satisfactorio. Pero lamentablemente, hasta las últimas pantallas que ofrecen algo más, el resto del juego es lo único que implica.

También debes evitar peligros. Si la burbuja explota, lo que hará al contacto con los animales que la acosan o con rudimentarias trampas aztecas, las almas morirán rápidamente. Rara vez cuesta mucho evitar estos peligros, y los niveles se convierten en un trayecto placentero de navegar, hasta encontrarte con un puzle al final, la mayoría estimulantes más que relajantes. *Soul Bubbles* es encantador, su comportamiento fundamental está tan bien entendido que puedes perdonarle ser un poco simple. **[7]**



NOITU LOVE 2 – DEVOLUTION

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 20 $
PRODUCTOR: WWW.KONJAK.ORG ESTUDIO: WWW.KONJAK.ORG



Los enemigos, los Darns, tienen su encanto aunque no son más que robots sin voluntad. Debe ser la sonrisa de oreja a oreja que llevan dibujada.

Te acuerdas de *Gunstar Heroes?* Perfectamente podría llamarse a *Noitu Love 2* el sucesor espiritual del shooter de Treasure, tanto de forma conceptual como estética. Se ha construido con la misma idea "a la vieja escuela" de lo que debería ser un shooter de scroll lateral: un nivel repleto por un puñado de malos, apuntalado por malos algo mejores y coronado por un jefe final grande y difícil.

Suena muy bien. Y así lo es en su mayor parte. Gracias a unos controles construidos alrededor de la flexibilidad que da un puntero móvil y las habilidades varias de los protagonistas, el ritmo casi nunca decae. Hay un flujo constante de balas vomitadas desde cañones, con escenarios intensos. El enfoque lateral se combina a veces con momentos de machacar botones, pero *Noitu Love 2* está construido alrededor de momentazos, frecuentes y siempre bien ejecutados.

Éstos implican normalmente un mastodonte más grande que la propia pantalla, pero también toman formas más simples, como una sección donde una gravedad estilo Super Mario Galaxy no cesa de cambiar para hacerte posar tus pies entre suelo y techo.

El primer *Noitu Love* fue un shooter decente, pero esta continuación lo lleva a un nuevo nivel de refinamiento, muy pulido. Incluye un alto nivel de extras y desbloqueables junto con su lluvia de balas; es un disparo certero que no se veía desde la época de los 16 bits. **[7]**



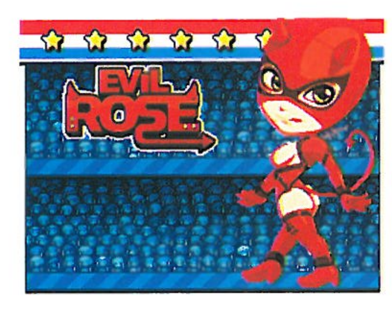


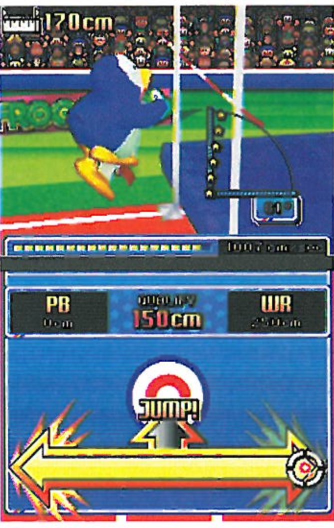
Noitu Love 2 es mejor aún en modo difícil. El nivel normal no es un reto demasiado acentuado. Pero aún existe otro más que se desbloquea cuando completas el juego en difícil.



NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 €
PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: SUMO DIGITAL





Sumo ha hecho un trabajo decente con la presentación. Los personajes son coloridos y divertidos, la interfaz, inteligente y claro, y con una versión 8bits del tema de *Carros de Fuego*.

Algunos de estos minijuegos hacen que muevas el stylus y presiones botones rápido. Esa es la propuesta de este *New International Track & Field,* la que siempre ha sido para una serie que va de machacar los botones más rápido que tus amigos. La creación de Sumo para DS es increíblemente leal a esta premisa, actualizada gracias a una plantilla de encantadoras caricaturas en 3D y a opciones online.

La mayoría de las pruebas implican frotar rápidamente la pantalla con el stylus. Algunas de ellas te piden que ocasionalmente pulses un botón (para saltar una valla, tomar aire o lanzar un proyectil). En raras ocasiones haces algo más; disparar te hace mover una barra en la parte inferior de la pantalla y lanzar el disco requiere que elijas el ángulo de lanzamiento. No es un reto especialmente grande, pero conlleva una amenaza de tendinitis. También rezas para que la pantalla de la DS sea más resistente que tus muñecas, porque se lleva la peor parte.

Se incluye un modo carrera, en el que superas una serie de desafíos que te permiten desbloquear personajes clásicos de Konami como Simon Belmont o Pyramid Head. Pero es todo paralelo a los modos multijugador; el de wi-fi te permite configurar listas de amigos y rivales sin usar un código de amigo. Un marcador muestra los eventos online te avisa cuando se pulveriza algún récord mundial.

Puede que no haya mucho que mejorar, pero Sumo ha hecho un trabajo sobresaliente potenciando el juego con unos online poco común en la plataforma. Es un merecido remake que posiblemente querrás. **[7]**





Algunas pruebas requieren que frotes con el stylus y pulses X o un gatillo. También puedes dar un toque en la pantalla, pero es poco recomendable, porque ya tienes al stylus muy ocupado.





ONE

PLATAFORMA: N-GAGE LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 10 € DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO: DIGITAL LEGENDS / NOKIA PUBLISHING

Coincidiendo con el regreso de la plataforma N-Gage a la actualidad, Nokia y Digital Legends presentan un título que nos ha sorprendido muy gratamente por su elevada calidad. *ONE* es un juego de lucha uno contra uno en 3D de corte clásico, un programa muy técnico que te invita a convertirte en un auténtico maestro de las artes marciales. Lo primero que sorprende del título (tras crear y personalizar completamente a tu propio luchador) es su elevada calidad gráfica. Es evidente que nos encontramos ante un juego de primera categoría. N-Gage es una nueva manera de afrontar el juego desde tu terminal, un salto tan grande que realmente eleva la categoría de juego a un nuevo nivel.

Las luchas tienen lugar en escenarios 3D muy sólidos y detallados y cada combatiente posee un estilo de lucha muy marcado, las animaciones resultan realmente impresionantes y han necesitado de capturas de movimiento reales de actores (algo nunca visto en los teléfonos móviles hasta el momento). El control es sencillo y preciso; en principio únicamente necesitas dos teclas (patada y puñetazo) y la cruceta para realizar todas las combinaciones posibles, pero el juego se ajusta a tu pericia y puedes realizar combinaciones más complejas mediante las dobles pulsaciones o las pulsaciones prolongadas, perfecto para cualquier nivel de usuario. Además cuenta con multijugador vía bluetooth y opciones online gracias al N-Gage Arena. Formidable. **[9]**







Los modelados 3D poseen una calidad innegable y las animaciones son espectaculares.



El control se ajusta perfectamente a tu móvil. Sólo necesitas dos botones y la cruceta.



TIME CRISIS MOBILE

PLATAFORMA: MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 3 € DISPONIBLE EN: VODAFONE ESTUDIO: NAMCO



El jugador podrá disfrutar de dos modos de juego: Historia y Crisis Misión, ambos con los mismos ingredientes y la frenética acción que ha hecho mítica a esta serie de juegos.

Este mes en EDGE hemos escogido analizar *Time Crisis Mobile* por muchas razones, pero la más importante ha sido la originalidad a la hora de encontrar soluciones cuando se trata de llevar un port de un juego de recreativas a un móvil. Bandai Namco lo ha hecho bien, y ha conseguido meter en el reducido tamaño de un móvil un juego divertido y casual desde una recreativa que ocupa varios metros.

La solución es simple; dividir la pantalla en nueve zonas y asignar a cada una de ellas un botón de nuestro móvil. Es algo más fácil que apuntar, pero igualmente divertido, ya que el juego requiere una gran destreza. Para los más puristas también existe el modo de juego tradicional, pero lo cierto es que no se adapta tan bien al móvil. Otra de las razones por las que nos ha gustado este juego ha sido por su motor gráfico 3D, preludio de lo que vendrá en los próximos meses al sector de los móviles. Eso sí, este despliegue gráfico tiene un coste y ese coste es una compatibilidad reducida sólo a unos pocos móviles. Puedes comprobar si el tuyo lo es en la página wap de Vodafone, distribuidor exclusivo de este título.

Se trata de un título fresco y divertido, diferente en un mercado donde abundan los títulos de conducción y puzles. Todo un soplo de aire fresco.

Si crees de los que piensan que los teléfonos móviles dan para mucho más, tienes razón, la prueba es este *Time Crisis Mobile*. **[8]**



EL INCREÍBLE HULK

PLATAFORMA: MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 3 € DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO: HANDS-ON MOBILE

Vuelven los 80 y con ellos no podía faltar otro icono de finales del pasado siglo: Hulk. Mutado por un experimento nuclear, el doctor Bruce Banner se convierte en el Increíble Hulk. Acompañando al lanzamiento de la película, el juego para móviles ofrece lo que todos esperan: un arcade basado en la destrucción de todo lo que se mueva, o no se mueva, tras la pantalla del móvil. Por supuesto, hay argumento, y en esta ocasión, también enemigo final: La Abominación.

Técnicamente ofrece cosas interesantes, como escenarios completamente destructibles; objetos con los que puedes interactuar para lanzarlos a los enemigos, y un motor gráfico que permite saltar sobre edificios o destruirlos a tu antojo.

Jugar a *Hulk* es satisfactorio en la medida que se trata de un videojuego que permite hacer cosas a las que no estamos acostumbrados en el móvil. Quizá sí en la PlayStation o en el PC, pero sorprende ver estas posibilidades en los móviles compatibles con este videojuego.

Técnicamente, *Hulk* es mucho más de lo que se espera de un juego para móviles basado en un lanzamiento cinematográfico, lo que es indicativo de que algo bueno está pasando en el sector. **[7]**



La destrucción continuada del juego puede resultar muy divertida. Los desarrolladores han conseguido que controlar a Hulk sea un entretenimiento muy divertido.

Nintendo había asentado un nuevo éxito con *Star Fox*; ¿podría Fox McCloud volver a salvar el Sistema Lylat cuatro años después?

El *Star Fox* original nació con la intención de mostrar las asombrosas características del chip Super FX de SNES. Basándose en títulos de las recreativas como *Star Blade*, el juego lograba trasladar los vuelos poligonales en 3D a las consolas, un matrimonio de conveniencia entre la tecnología más avanzada y las emociones directas. *Lylat Wars* (un juego conocido en Europa como *Star Fox 64* por culpa de un problema de copyright) llegó cuatro años después a un mercado saturado de juegos en 3D, por lo que ya no tenía la fuerza de la novedad. Aunque puede que se trate, en muchos aspectos, de un remake del original, se atreve a dar un paso adelante y eliminar los caminos prefijados del anterior; de este modo, toma el concepto central y lo hace florecer más allá de unos simples disparos a través de pasillos.

Star Fox 64 es la quintaesencia de los juegos Nintendo, porque ningún otro muestra de forma tan abierta su magia particular. Por supuesto, el sistema de control es perfecto: los vehículos se controlan con un mando diseñado para el movimiento 3D que sustituye la cruceta por un sensible stick analógico central; en la primera entrega, los Arwings eran naves de combate que atravesaban corredores, pero este juego presenta secciones que permiten vuelos completamente en 3D y los consiguientes movimientos de esquivado. Bucles, giros de 180 grados, maniobras defensivas, además de los acelerones y los frenos de aire; todo esto requiere un nivel de dominio muy superior, pero no por ello sacrifica la velocidad y la elegancia que caracterizaron al primer *Star Fox*. Las secciones prefijadas tienen varios niveles, con secretos y recompensas a la habilidad, abundantes objetos para recoger (y sus excelentes efectos de sonido), y con zonas realistas. Al final de cada nivel te espera un jefe. Con todo esto, es fácil olvidar que fue *Star Fox 64* el primer juego de consola que utilizó la vibración.

Pero no todo es volar. El juego incluye tres vehículos: el caza Arwing, el tanque Landmaster y el submarino Blue Marine. Este último sólo se utiliza una vez, y no difería demasiado del Arwing, pero ese nivel es digno de recordar: una búsqueda en el lúgubre fondo marino en el que alumbras el camino usando torpedos (o con el gigantesco y hambriento pez abisal).

Por su parte, el Landmaster puede parecer algo tópico, pero sus propulsores convierten un vehículo de movimientos básicos en una embarcación dinámica: si se mueve por sí solo era lento y pesado, pero a cada lado tiene un cohete, un vínculo indirecto con *Spacewar*. Sirven para acelerar el movimiento del lado izquierdo o derecho, inclinando el tanque, y para hacer un giro completo, esquivando el fuego enemigo y volviendo a posicionarte en el terreno. Lo mejor de todo es que al pulsar los dos gatillos a la vez el Landmaster salta varios metros sobre el suelo pasando por encima de las barricadas de enemigos.

Bucles, giros de 180 grados, y acelerones; todo ello requiere un dominio muy superior sin perder la velocidad y la elegancia del primer *Star Fox*

Como es lógico, los niveles están diseñados para explotar estas habilidades y los enemigos crean obstáculos para intentar atrapar el Landmaster. Hay una zona en la que se te pide que persigas un tren a la fuga, y acabas girando de un lado al otro del tren, disparando a las señales para evitar que se escape. En caso de fallar una señal, no se termina el juego ni pierdes una vida: el equipo *Star Fox* cambió de plan, y la misión terminaba de otro modo, cambiando la ruta posterior.

Así se representan los niveles de dificultad en *Star Fox 64*. Mientras que en el original podías elegir entre tres rutas con diferentes dificultades, en *Lylat Wars* el avance



VA DE RETRO

LYLAT WARS

PLATAFORMA: **N64**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **1997**





El control era tan profundo que, incluso tras pasarte el juego varias veces, descubrías movimientos.







TÓCALA DE NUEVO SAM

Star Fox 64 influenció muchos títulos, entre ellos la serie *GTA*, que en sus últimas entregas te juntaba con otros personajes para realizar ciertos trabajos, dependiendo el éxito de la misión de su supervivencia; una mecánica que tal vez ha alcanzado un nuevo nivel con *GTAIV*. Sam Houser, de Rockstar, destaca que con *Star Fox 64* se dio cuenta de los vínculos posibles con los PNJ: "La ranita o el conejo: yo volaba por ahí y si me fijaba, allí estaban. Debía tener unos 20 años, y mis amigos decían: "te lo estás tomando muy a pecho". No querías ver a [Peppy] herido, aunque sólo fuese un conejo. Se me grabó en la mente: era algo diferente".

depende de tus acciones en el juego: completa este vuelo complejo, destruye este porcentaje de la flota enemiga, o salva a tu compañero. Es algo que va más allá de lo habitual (o poco habitual) en los demás shooters. La dificultad no proviene de más naves con potencia de fuego en pantalla, sino que son fases completamente diferentes con otros enemigos; tu ruta dependerá de la atención al detalle, así como de tu habilidad a la hora de apretar el gatillo. En esta época en la que la dificultad se ajusta al usuario, hay que ver cómo ofrecer algo más que una progresión basada en la habilidad, logrando que la experiencia de volver a jugar suponga algo más que una mera práctica de puntería.

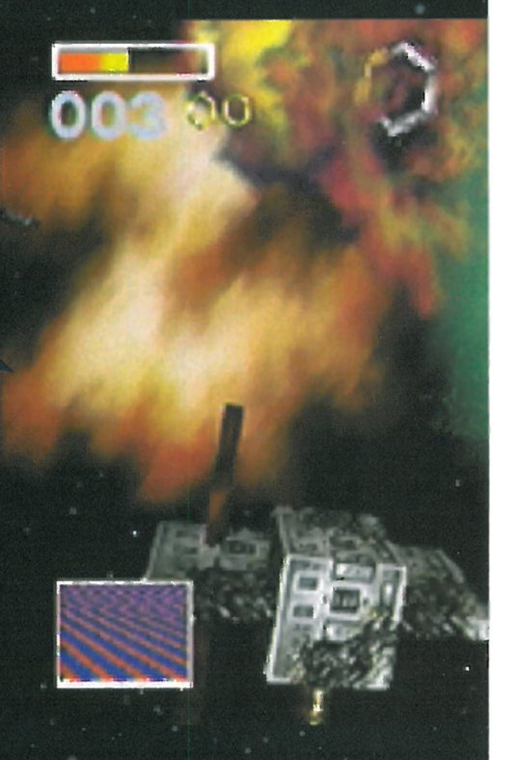
La estructura del juego no es sólo un éxito en cuanto a diseño, sino también en cuanto a creación de mundos (otro motivo para el remake). Lo primero es lo menos que esperas de Nintendo: puedes toparte con corredores rectos que ponen a prueba tu puntería y tu habilidad; escenarios circulares llenos de naves enemigas y edificios bajos; pasar volando por encima de un mar industrial, negro por culpa del petróleo y repleto de grúas y luces de búsqueda. Se renuevan los clásicos como el planeta de lava, donde el calor daña constantemente tu nave y las olas de líquido ardiendo llegan hasta lo más alto de la pantalla, obligándote a esquivar las rocas volcánicas y a mantener tu vida al máximo en una batalla que estás perdiendo. Hay ideas totalmente nuevas como el Bolse Defense Outpost, una lucha sobre un satélite en la cual tu velocidad sufre al frenar y acelerar intentando acertar en seis pequeños objetivos.

Todos los niveles juegan con la emoción, y ofrecen siempre algún elemento único de ese reto en particular; posiblemente el mejor ejemplo sea el acceso al último nivel, Venom. Empieza con el solitario Arwing de Fox descendiendo hacia la superficie chamuscada; la cámara vuelve a su posición normal para dejarte ver una marea de enemigos, tal vez unos 40, que avanza hacia ti. Es una vista espectacular, y en términos de escala logra mucho más con sus limitaciones de hardware de lo que muchos juegos modernos consiguen teniendo a su disposición mucha más potencia.

Parte de esa escala se consigue gracias a que el Sistema Lylat está

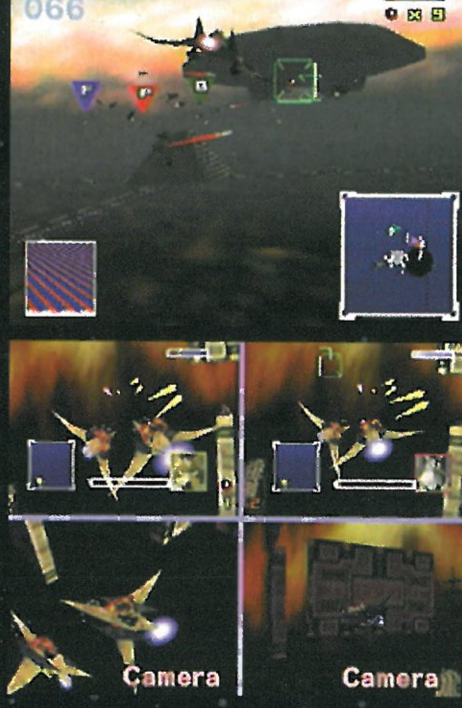
El final no oculta que el equipo protagonista es, ante todo, un grupo de mercenarios. La última imagen es el general Pepper leyendo su factura: "¿Quéeeeeee?".







Star Fox 64 ofrecía también un deathmatch para cuatro jugadores, aunque daba la sensación de ser un añadido de última hora, ya que sólo había dos escenarios y muy pocas variaciones.



vivo. Aunque las bases jugables de *Star Fox* provienen de las recreativas, su mundo tan extenso proviene de las pantallas de cine. La referencia constante es *Star Wars,* con ese Great Fox que rinde homenaje al X-Wing, o el parecido de la ceremonia final con la de *El Retorno del Jedi;* también hay un combate que sale directamente de *Independence Day,* con una gigantesca nave nodriza alienígena. Para muchos de los jefes finales, los diseños se basan en *Mobile Suit Gundam,* y (tal vez sea exagerar un poco) el diseño de Andross y sus generales parece sacado de *El Planeta de los Simios.* Star Fox 64 es como una urraca espacial, que recoge las cosas brillantes de otros para crear su historia.

El diálogo y el enfoque hacia el trabajo en equipo son de los aspectos más extraños, pero más duraderos, de *Star Fox 64.* En cada nivel se refuerza la conexión entre Fox y sus compañeros de equipo gracias a las continuas charlas entre ellos y sus enemigos, a las ocasiones en las que los ves pasar ante ti para destruir o perseguir algo, y a los momentos en los que necesitan ayuda. Un fluir constante de diálogos que sirve tanto para enseñar a jugar como para dejar patente que Fox es el líder del equipo; "¡Usa los propulsores para perseguirlo!", una frase que es mucho más efectiva que un tutorial. Pero en este juego, todo refuerza la ética de "equipo", incluso en los pequeños momentos, como el inicio de cada nivel, con una imagen que presenta a las cuatro naves, y el final que muestra cómo se van; no puedes evitar sentir una punzada de dolor cuando sólo dos o tres miembros del equipo sobreviven al acabar el nivel.

Está el mono pirata con un submarino, almejas que disparan láser, mariposas de metal, cohetes kamikace y robots que te lanzan barras metálicas



La tensión entre los pilotos antropomórficos remarca el drama. Cuando luchas en Star Wolf, Pigma, Dengar te provoca con frases como: "papá gritaba MUY fuerte antes de morir". Los jefes finales os llaman "pequeños monstruos engreídos", y al morir gritan: "¡¡¡No puedo creer que esta ESCORIA me haya derrotado!!!". Hasta tu propio equipo se apunta al sarcasmo a veces: Falco, si le salvas de la nave que le persigue, dice: "Oh, vaya, salvado por Fox. Genial". Hay tanto rencor como camaradería.

En otras ocasiones, *Star Fox 64* resulta enrevesado. Está el jefe final del segundo nivel que admite su derrota tranquilamente antes de darse la vuelta para disparar un cañón mortífero en un último intento desesperado. Está *Leon,* el sapo inglés de clase alta que vuela junto a *Star Wolf* ("¡Pájaro odioso, soy el Gran Leon!"). Está la zona de combate Sector X, una extraña mezcla entre zona de construcción y cinturón de asteroides, en el que avispas metálicas disparan balas multicolor antes de que destruyas a una versión de R.O.B. Está el mono pirata con un submarino, almejas que disparan láser, mariposas de metal, cohetes kamikaze, y robots que emiten sonidos antes de lanzarte barras metálicas. ¿Y si llegas al final del juego por la ruta más difícil? No sólo conseguirás que tu padre vuelva a la vida, sino que destruirás el cerebro de tu enemigo con láser.

Tal vez lo más extraño de *Starfox 64* sea que su mezcla de lo natural y lo técnico se mantenga tan firme y funcione tan bien. Tanto si te admira la belleza de tus alas cuando se crean pequeños surcos en el agua o si intentas acabar desesperadamente con un mono robot, el juego nunca se estanca, y es un triunfo de la imaginación, de los conceptos sencillos y la variedad. *Star Fox 64* no sólo destaca entre todas las flotas de Defiants, Rapiers y X-Wings en galaxias muy, muy lejanas; les lleva años luz de ventaja.



MUEVE, MUEVE

***Star Fox 64* se vendía en un Rumble Pack que se introducía en el mando de N64 y vibraba en momentos prefijados, o bien al chocar con la nave contra algo o recibir un disparo enemigo. ¿No parece algo un poco absurdo? Para nada; "sentir" por primera vez lo que pasaba en el juego era algo único. No hay mejor forma de destacar su éxito que viendo cómo la vibración se ha convertido en algo básico para las consolas desde entonces; aunque pocos juegos han logrado igualar la finura de *Star Fox 64* (como esa suave aspereza al activar los propulsores).**

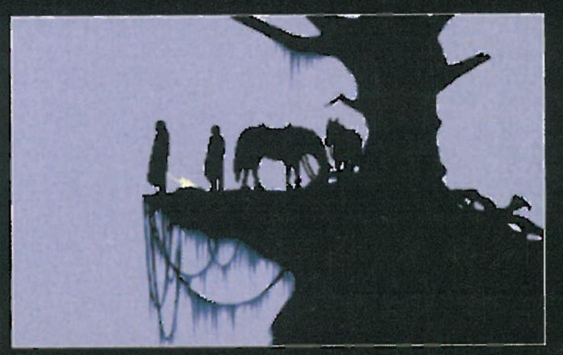




El catálogo de la N64 no destaca mucho visualmente a día de hoy, pero las líneas definidas de *Star Fox 64* y el horizonte lejano sorprenden tanto como la primera vez. La maniobrabilidad y la velocidad de las naves todavía no tienen rival.

THE Kingdom was at peace;
after decades of unrest the King had united his quarrelsome subjects. Now, under his just rule, protected by the sea and the mountains, the people prospered and the crops flourished.









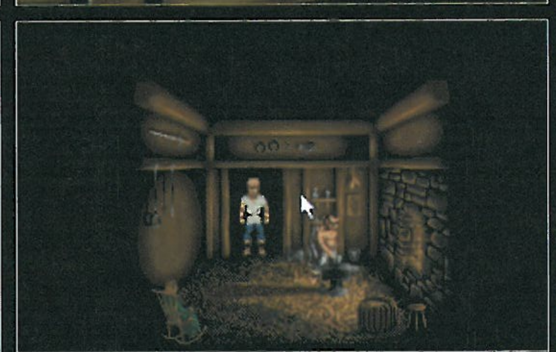












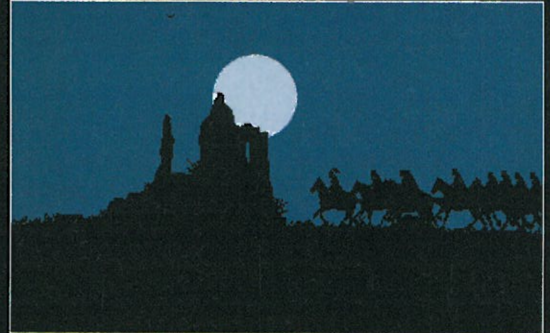




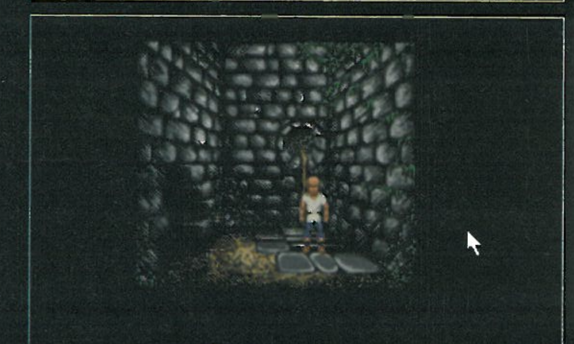


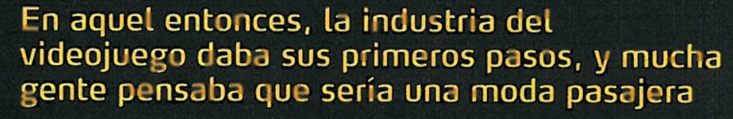


An uprising in the far off town of Turnvale, a beautiful young enchantress named Selena; it all sounded very exciting – but far too dangerous! I saddled my pony and made haste to slip away unseen, but the stupid beast had sensed the mounting tension and, despite my protests, the next I knew we were riding with the King's guard!





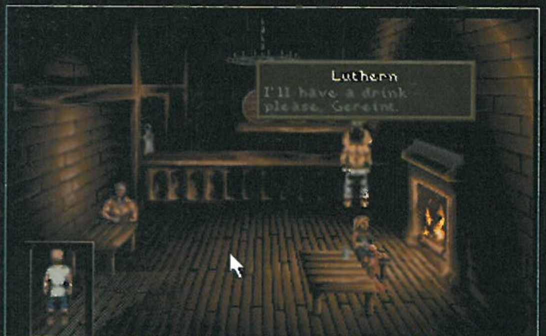




CÓMO SE HIZO...
LURE OF THE TEMPTRESS

El nombre de Revolution Software está asociado con *Broken Sword*, pero Charles Cecil empezó con las aventuras gráficas con este juego inolvidable

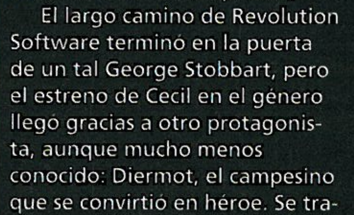
PLATAFORMA: **AMIGA, ATARI ST, PC** DISTRIBUCIÓN: **VIRGIN INTERACTIVE** ESTUDIO: **REVOLUTION** ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **1992**





Ya hace mucho tiempo que **Charles Cecil** se ganó su reputación de chico de oro entre los aficionados a las aventuras gráficas. Sí, puede que Ron *"Monkey Island"* Gilbert y Roberta *"King's Quest"* Williams sean los reyes del género, pero al menos Cecil puede proclamarse el justo heredero al trono. No en vano, su aventura más famosa *(Broken Sword)* sigue creciendo *(El ángel de la muerte* llegó en el año 2006, casi una década después del estreno de *La sombra de los Templarios).*

El largo camino de Revolution Software terminó en la puerta de un tal George Stobbart, pero el estreno de Cecil en el género llegó gracias a otro protagonista, aunque mucho menos conocido: Diermot, el campesino que se convirtió en héroe. Se trataba del primer juego de Revolution, que llegó en el año 1992: *Lure of the Temptress.*

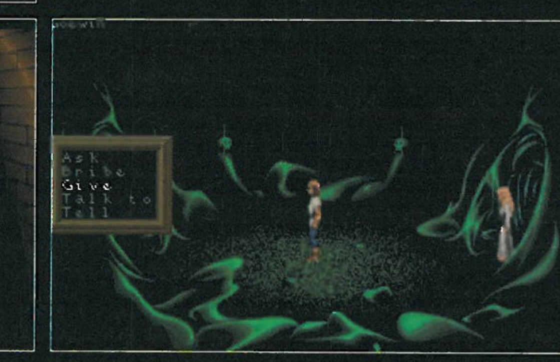


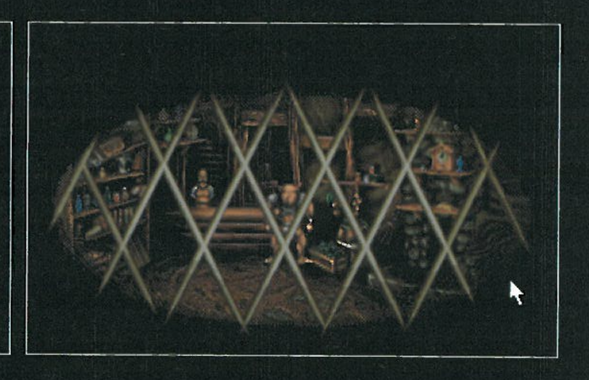
Cecil, desde pequeño un gran seguidor de la tradición popular sobre eventos históricos y conspiraciones, llegó a la industria por accidente (igual que muchos pioneros en los videojuegos). "Empecé con la Sinclair ZX81 cuando me contrató la Ford como ingeniero mecánico tras el instituto –dice–. Tenía un amigo que había desmontado la ROM de la ZX80, algo impresionante y de valor incalculable para los programadores de código, y me invitó a unirme a su desarrolladora, Arctic Computing".

En aquel entonces, la industria del videojuego daba sus primeros pasos, y mucha gente pensaba que sería una moda pasajera

En aquel entonces, la industria del videojuego daba sus primeros pasos, y mucha gente pensaba que sería una moda pasajera. "Trabajé en Arctic escribiendo aventuras de texto como *Inca Curse, Espionaje Island* [1981] y *Ship of Doom* [1982] antes de dar el salto a US Gold como jefe de desarrollo. El departamento estaba compuesto por dos personas: un testeador y yo", narra Cecil.

"En 1988 me convertí en manager de Activision, donde pasé dos años maravillosos, antes de que la rama norteamericana de la empresa atravesase serios problemas. Así que en 1990 de-







ABANDONWARE: NO HAY ESPERANZA

Sierra o LucasArts sufren para recorrer toda la red y eliminar todas las versiones de descarga de juegos como *King's Quest* o *The Secret of Monkey Island.* Pero Revolution actúa justo en la dirección contraria. A los aficionados a las aventuras gráficas les gustará saber que tanto *Lure of the Temptress* como *Beneath a Steel Sky* se pueden descargar, de forma gratuita, en revolution.co.uk, y se pueden disfrutar gracias al emulador freeware de aventuras gráficas SCUMMVM (scummvm.org).

"Siento una gran admiración por SCUMMVM –asegura Cecil–. *Lure of the Temptress* llegó en 1992 a DOS. En Windows 98 se podía emular DOS, pero en XP y Vista esa posibilidad ha desaparecido. *Lure* es un juego con 15 años de antigüedad, y sin los jugadores de SCUMMVM, nadie podría disfrutar de estos títulos a día de hoy; así que, ¿por qué no regalarlos? Generó muchas buenas intenciones, y eso nos deja muy satisfechos".

cidí fundar Revolution junto con Tony Warner (con quien había trabajado en Arctic), un amigo suyo, David Sykes, y Noreen Carmadie, de Activision. Entre los cuatro sentamos las bases de la empresa, cuya sede inicial se encontraba en Hull, gracias a las 10.000 libras que nos prestó mi madre. ¡Bendita sea!"

Los inicios de Revolution están tan unidos a *Lure of the Temptress* que resulta imposible diferenciarlos. Al principio, el proyecto estaba financiado por Mirrorsoft, una distribuidora propiedad del magnate multimedia Robert Maxwell y uno de los pesos pesados de la industria a principios de los 90. En su catálogo se podían encontrar títulos como *Blasteroids, Bloodwych* o un jueguecito llamado *Tetris.* Era una gran oportunidad para la novata Revolution, como dice Cecil: "Sean Brennon, entonces subdirector de Mirrorsoft, me llamó y me dijo: 'necesitamos ya mismo un producto genial; si quieres montar un estudio os apoyaremos sin dudar'".

Por aquel entonces, el género de las aventuras gráficas estaba dominado por LucasArts y Sierra; pero Cecil tenía la esperanza de inyectarle algo de originalidad para resucitar lo que a él le parecía una mera "repetición" de series como *King's Quest* (que iba por su sexta entrega cuando salió *Lure).* "Aunque me gustaban los juegos de Sierra, me parecía que se podría ofrecer algo más que salvar una y otra vez al Rey Graham de Daventry de una serie de sucesos que, la verdad, no eran muy creíbles. Resultaba todo un poco cursi. Se nos ocurrió escribir una aventura que no se tomase muy en serio a sí misma, pero con una historia seria; algo a medio camino entre LucasArts y Sierra". *Lure* cumplió las expectativas de Cecil, con su buena dosis de muertes y los guardaespaldas de la hechicera Selena: los inhumanos Skorls.

Cecil siempre fue consciente de que Revolution estaba adentrándose en un género en el que entonces estaba la mayor competencia, con *Monkey Island, Indiana Jones, Police Quest, Space Quest* o *Lesuire Suit Larry,* que habían desplegado historias de la más alta calidad, diálogos con múltiples opciones y puzles complejos. "Oh, sí, era básico tener un juego muy bueno con un guión rompedor, y una jugabilidad intensa", recuerda Cecil.

También sabía que el humor era la clave del éxito. "Es un modo muy inteligente de crear ritmo, más que un fluir monótono de la jugabilidad, que puede llegar a cansar. Esta regla no se puede aplicar hoy día, ya que los avances tecnológicos han permitido que los juegos contemporáneos te metan más en la acción". No hay que olvidar tampoco los presupuestos; mientras que el desarrollo de *Lure* costó tan sólo 20.000 libras (unos 25.000 euros), *El sueño del Dragón* costó en 2003 unos 2 millones de libras (unos 2,5 millones de euros). Está claro que los tiempos han cambiado.





Se ve el espíritu británico y rural en el mundo medieval oprimido de *Lure,* y en los Skorl que lo habitan. Algo que se potencia por el hecho de que Diermot sea el batidor de la partida de caza del rey.

Los textos de calidad son básicos en una point and click, sobre todo cuando *Lure,* con su medieval paleta de marrones y grises, no es especialmente agradable desde un punto de vista estético, ni siquiera dentro de lo habitual en 1992. Sin embargo, Cecil sigue estando orgulloso del trabajo de sus artistas: "que el juego llegó también a la Atari, y con la ST sólo se podía trabajar con 16 colores; tuvimos que manejar la paleta con mucho cuidado". No obstante, gracias a *Lure,* el equipo se adentró por el buen camino; su influencia estilística resurgió en títulos posteriores como el propio *Broken Sword: La sombra de los Templarios* de Revolution, en 1996. Cecil asevera: "siempre he preferido un aspecto estilizado más que uno realista".

Explica: "está claro que en 1992 nos topábamos con ciertas restricciones que no tenemos ahora. Pero resulta útil echar la vista atrás hacia esos juegos para comprender cómo es posible

"Se nos ocurrió escribir una aventura que no se tomase muy en serio a sí misma, algo a medio camino entre LucasArts y Sierra"

Hasta el héroe más valiente debe andarse con cuidado al enfrentarse a dragones. Por suerte, este espécimen comparte con Diermot el interés por derrotar a Selena.



crear con sólo la yuxtaposición de colores complementarios, o tal vez enmarcar una imagen para que parezca más claustrofóbica al oscurecer un poco los bordes. Todas las técnicas que hemos desarrollado gracias a esas restricciones siguen siendo igual de valiosas a día de hoy, pero los desarrolladores no les prestan tanta atención; y me parece que es un gran error".

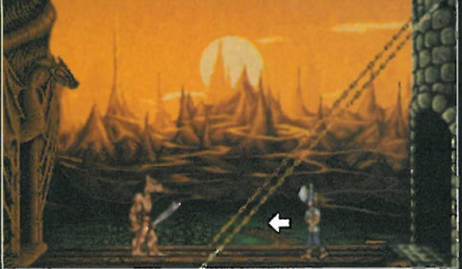
Revolution no siguió la pauta de los pesos pesados del género, y optó por ofrecer algo nuevo. Por ejemplo, el motor Virtual Theatre permitía que los personajes del juego anduviesen libremente por el mundo viviendo sus propias vidas (hasta cierto punto al menos). Los aficionados a las aventuras gráficas protestaron por tener que perseguir a escurridizos campesinos por todo el escenario para interactuar con ellos, aunque Cecil recuerda: "cuando lo presentamos en el ECTS, varios periodistas llegaron a ponerse en pie y aplaudir. Me sentí muy orgulloso".

Otra característica novedosa del Virtual Theatre es que permitía a los jugadores dar órdenes a los personajes "de ayuda" (los aficionados de *Lure* recordarán al compañero de aventuras de Diermot, Ratpouch), los cuales se iban corriendo a cumplir su tarea. ¿A qué se debe que el trabajo de Revolution para crear mundos vivos no se haya repetido en nuevas aventuras?

Tal y como dice Cecil, "en un juego como *Lure* funcionaba. Desgraciadamente, en *Beneath a Steel Sky* no fue tan fácil aplicarlo, ya que la posibilidad de dar órdenes chocaba con la jugabilidad que intentábamos crear. *Lure* tenía una historia que evolucionaba al ocurrir un suceso clave; *Steel Sky* tenía diversas ramas argumentales".

Echando la vista atrás, puede que el aspecto más apreciado de *Lure of the Temptress* sea su título surrealista (algo así como "El atractivo de la seducción"), que le sigue arrancando la sonrisa a Cecil. "Cuando estaba casi terminado, hicimos una tormenta de ideas con títulos posibles; se nos ocurrieron un montón de nombres ridículos que no pretendían ir en serio. Pero, cuando nos presionó el departamento de marketing, dijimos de broma *'Lure of the Temptress'*".

Claro está, al departamento de marketing le encantó. "Les contesté: 'Vale, pero que sepáis que no hay ni atractivo ni seducción'", cuenta Cecil. ¿Qué le contestaron?: "'¿Y no podríais poner un poco?' Así que tuvimos que cambiar el diseño del juego. ¡La buena noticia es que no me cabe ninguna duda de que, gracias a ello, el juego es mucho mejor!" Al preguntarle por quién era el enemigo antes de la inclusión de la joven y bella Selena, Cecil responde: "¡la verdad es que no me acuerdo!"





...and so the town of Turnvale was freed from Selena's evil tyranny. The Skorl remained, but eventually they became part of the everyday routine of the sleepy town. Morkus was driven from the town in disgrace, while his son Minnow was apprenticed to Luthern.

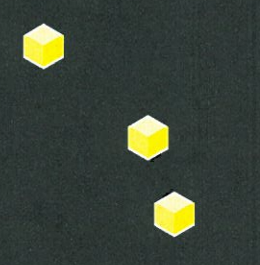
And my fair Goewin? She grew plump and content with babies. I sometimes imagine the surprise on the faces of Nellie, Ratty and all my friends were I to visit them at the Magpie Tavern, but that chapter of my life is closed now. When Luthern and Goewin were wed I left Turnvale, perhaps forever.

Queda una incógnita: si *Lure* le debía todo a Mirrorsoft, ¿por qué la distribuidora fue Virgin Interactive Entertainment? "Robert Maxwell se cayó de su yate. Mirrorsoft, una empresa muy poderosa, se vio bajo administración judicial de la noche a la mañana. Tuvimos suerte de que *Lure* no se hubiese puesto ya a la venta, pues cuando Mirrorsoft pasó a manos de la Administración, nuestro contrato había terminado. Por suerte, Virgin nos invitó a que les llevásemos nuestros juegos".

La respuesta crítica y comercial a *Lure*, sólida aún sin ser espectacular, sirvió para aumentar la reputación de Revolution; gracias a ello, Virgin decidió invertir tiempo y dinero en la novata empresa. "Nos permitió trasladarnos a York. Pero también me quedó un sentimiento de culpa porque Hull nos había tratado muy bien. Pero el problema de Hull es que nadie quería ir allí", recuerda Cecil.

Lure fue eclipsado por casi todos los lanzamientos posteriores de Revolution, pero Cecil insiste (pese a haber dicho entremedias que el género estaba "muerto") en que *Lure* y compañía han dejado un legado único en las aventuras gráficas: "honestamente, me parece que todas han arrancado una hoja de nuestro libro". Desde luego, las empresas rivales no han tenido miedo en imitar los títulos absurdos en el título, con juegos como *Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder, The Bizarre Adventures of Woodruff and the Schnibble* o *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist*.





Detectores de caras

Contour Reality Capture es sinónimo de animación facial realista, y no sólo para el hardware de hoy



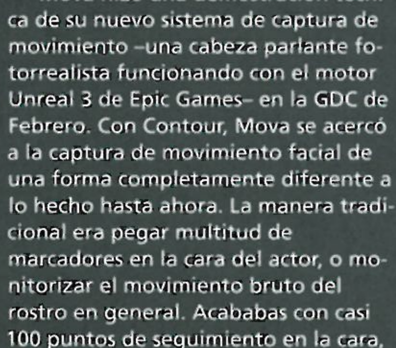




Una formación de cámaras capta el resplandor del maquillaje, que se utiliza para reconstruir una superficie tridimensional (derecha), y la imagen iluminada de forma normal (izquierda) para crear una textura que se aplica a la superficie 3D.

www.mova.com





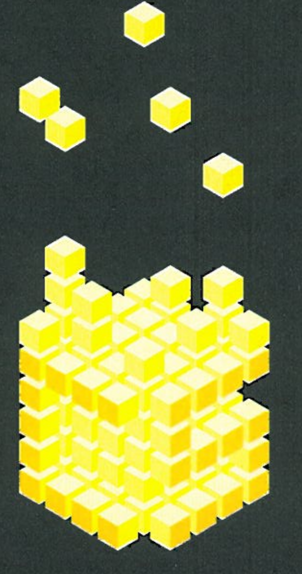
Hollywood ha sido rápido en explotar la tecnología de captura facial de movimientos (motion capture o mo-cap), y las primeras películas que usan esta técnica se van a estrenar este año. Pero los jugadores tendrán que esperar un poco más para ver el trabajo de los especialistas mo-cap. "Nuestros clientes de cine han usado Contour para crear caras CG que encajan perfectamente con la acción en pantalla, y el siguiente paso era ver si podíamos hacer que funcionase en un videojuego", explica el presidente y fundador de Mova, **Steve Perlman,** creador también de la tecnología QuickTime y de WebTV.

Mova hizo una demostración técnica de su nuevo sistema de captura de movimiento –una cabeza parlante fotorrealista funcionando con el motor Unreal 3 de Epic Games– en la GDC de Febrero. Con Contour, Mova se acercó a la captura de movimiento facial de una forma completamente diferente a lo hecho hasta ahora. La manera tradicional era pegar multitud de marcadores en la cara del actor, o monitorizar el movimiento bruto del rostro en general. Acababas con casi 100 puntos de seguimiento en la cara,

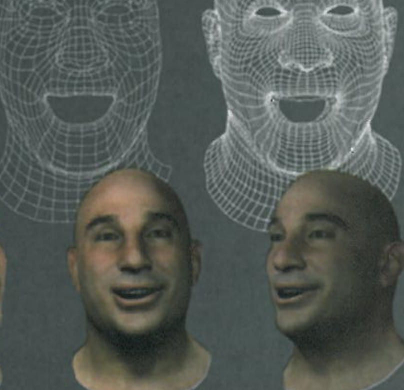


casi nunca bien situados, para intentar captar los sutiles movimientos que transmitan la emoción de una cara humana. Los movimientos entre estos puntos se pierden, así que se tienen que animar de forma manual, aumentando costes y a costa del realismo.

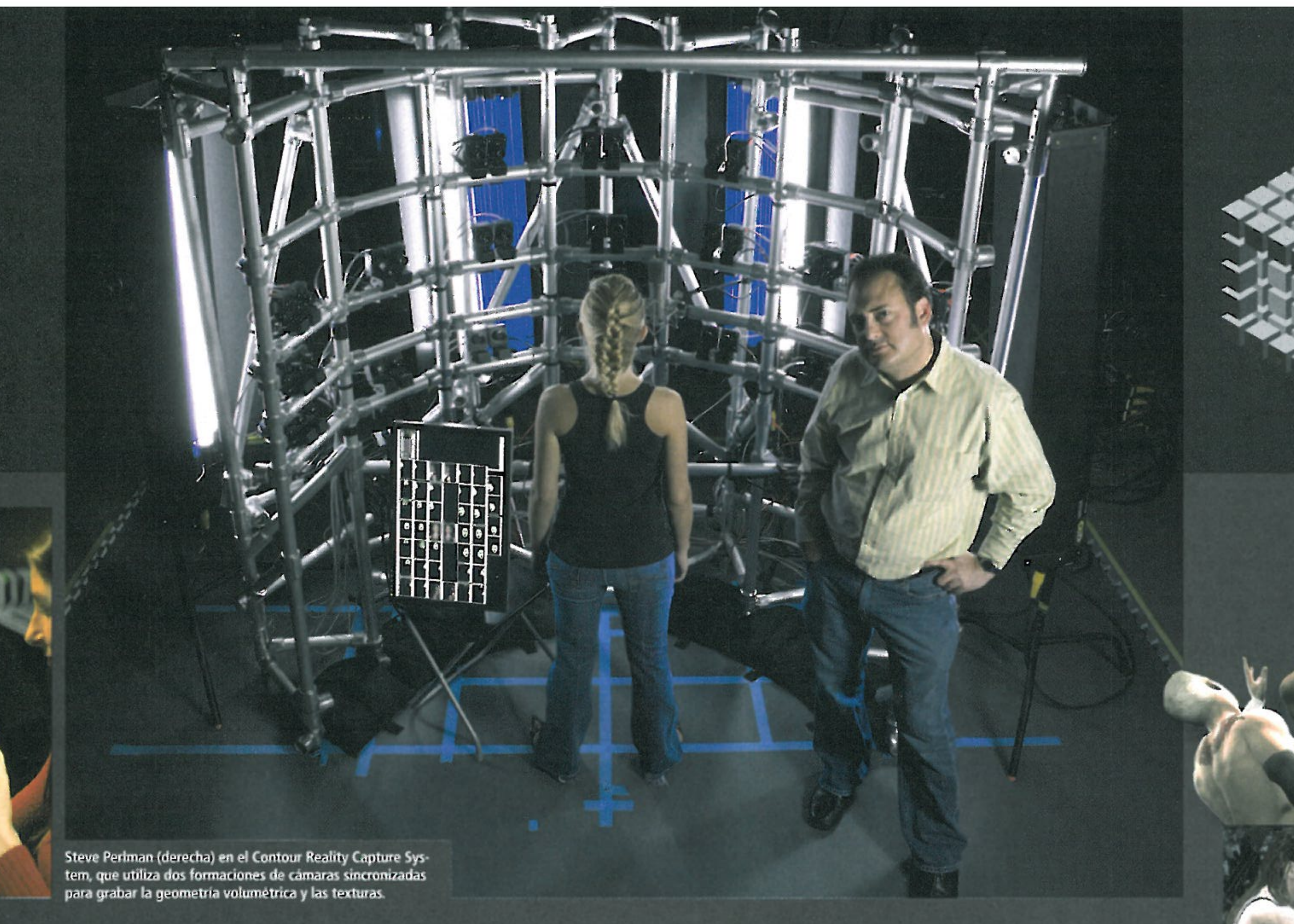
"Con Contour, utilizamos un maquillaje especial que cubre toda la superficie de la piel, lo que permite captar un millón de puntos, y después el equipo de producción puede seguir con precisión los puntos decisivos de







Para la cabeza de este aterrador luchador, Contour se utilizó para localizar 700 puntos de monitorización y controlar el movimiento de la piel en la cara y el cuello.


Steve Perlman (derecha) en el Contour Reality Capture System, que utiliza dos formaciones de cámaras sincronizadas para grabar la geometría volumétrica y las texturas.

movimiento en cada cara, tanto si es visible (por ejemplo, el contorno de los labios) como si no –explica Perlman–. Después, el equipo de producción decide qué resolución es la más adecuada para el medio en que se va a reproducir: 2.500 puntos para una película, 255 para un videojuego (como en la demo de la GDC08), o 20 para una cara distante en el fondo. También los ojos, dientes y lengua se capturan fotográficamente. Así que, a pesar del medio o el tiro de cámara, cada matiz o arruga se captura fidedignamente, y la cara se puede renderizar de forma óptima."

Según Perlman, hay varias ventajas significativas en el uso de Contour para la captura facial. Para los actores, el maquillaje es cómodo, no están atados, y su actuación se recoge al detalle. Para el equipo de producción, Contour proporciona resultados fotorrealistas con un mínimo de trabajo manual; es rápido y barato; y la misma sesión de captación sirve para películas, juegos, diferentes tiros de cámara, etc. Además, las capturas se importan con facilidad, por lo que una actuación se trasladaría a diferentes modelos tridimensionales, tanto humanos como de otros seres. Y se pueden captar cuellos, hombros, torsos, ropa, manos...

Cualquiera que haya jugado a títulos recientes conoce el efecto del Valle Inexplicable (consistente en que si una representación humana es demasiado real provoca repulsa en el ser humano repulsa); es algo que afecta incluso a películas como *Beowulf*. Perlman explica que, en los juegos, es habitual porque los desarrolladores comienzan a programar a partir de una animación aproximada que requiere arreglos a mano para pulir las imperfecciones. Como con Contour las capturas tienen desde el principio una resolución fotográfica y las caras a máxima resolución son indistinguibles de las reales, van más allá del Valle Inexplicable. El equipo decide en qué escenas rebaja la calidad, según las limitaciones de la plataforma de juego. "Los métodos actuales luchan para lograr un nivel aceptable de realismo, pero Contour te lo proporciona desde el principio, con un mayor control creativo –añade Perlman–. El programa permite a los juegos superar el Valle Inexplicable y hacer que los personajes parezcan vivos para que los usuarios puedan empatizar con los personajes virtuales. Esto también será un empujón para la convergencia de películas y juegos, permitiendo alcanzar una experiencia narrativa con interacciones y diálogos más complejos".

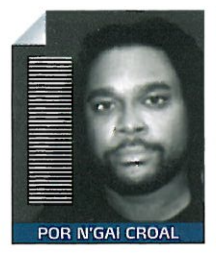
"Contour permite a los juegos saltarse el Valle Inexplicable y hacer que los personajes parezcan vivos"

Los juegos que usan Contour tienen una pinta estupenda, pero incluso así funcionan a una resolución muy inferior a la que está disponible. La forma de la cara y el movimiento son perfectos, tanto en pieles como en los reflejos de los ojos, donde de verdad se nota la diferencia. Nos han dicho que los datos de captura con Contour están muy por encima de las capacidades actuales del hardware. Las pruebas que hemos hecho han abierto el apetito de los desarrolladores".

Así que se acerca una nueva hornada de juegos y películas que de verdad aprovecharán esta forma de trabajar que técnicos de la industria han recibido con los brazos abiertos.

Luchando con el realismo

Actualmente hay media docena de juegos en desarrollo que utilizan la tecnología Contour, como THQ o EA. Los primeros en ver la luz, como el *WWE* de THQ, estarán en las tiendas en otoño. "Como parte de los esfuerzos de THQ para mejorar el realismo de sus personajes en *WWE Smackdown Vs Raw*, el próximo lanzamiento de la serie tendrá escenas de video con captura de movimiento –comenta Jeff Smith, director de producción externa en THQ–. Hemos elegido el programa Contour de Mova para hacerlo, ya que proporciona el mayor nivel de tecnología y exactitud del mercado. Esta inclusión nos ayudará a transmitir una sensación de vida en las caras de los personajes." Perlman añade que los desarrolladores de juegos y motores gráficos le han dicho que los resultados sobrepasan todo lo que han visto, y que no saben hasta qué punto pueden llegar con este sistema.



POR N'GAI CROAL

JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

¿A qué altura está el listón?

En el momento de escribir estas líneas, llevo tres días de los siete que estaré enredado con presentaciones de desarrolladores y productores de videojuegos (dentro de poco habrá una segunda semana parecida), todo como avance al E3 Media & Business Summit en Los Ángeles. Por ahora, me han invitado Electronic Arts, Microsoft, Sega, Ubisoft y Platinum Games, y, con unas pocas excepciones, me he sentido desbordado. Hace sólo un mes que escribí una columna titulada *Escribe lo que veas* en la que exploré la dificultad de calibrar adecuadamente mi respuesta a ver los juegos en un estado temprano de desarrollo. Pero esto era diferente, como si hubiese otra cosa rondándome la cabeza. Finalmente, al tercer día de la intensa semana, me he dado cuenta que no sólo serían dos semanas sin jugar al *GTAIV* en mi Xbox 360 o *Echochrome* en mi PlayStation 3 o mi sesión semanal de *Rock Band,* sino que mi visión de los juegos actuales estaba empañada por la excelsa calidad de los títulos del año pasado: *Desktop Tower Defense, Everyday Shooter, Portal, BioShock, Halo 3, God of War II, Super Stardust HD, Geometry Wars Galaxies* y *Call of Duty 4.* No voy a entrar a valorar cuál de ellos es el mejor del año, pero ahí está la lista. El nivel de ambición, el refinamiento, el nivel de innovación y/o la inmersión subieron increíblemente el listón de una forma que no podía imaginar. Por eso miraba a los títulos actuales y buscaba lo mismo.

> "El nivel de ambición, el refinamiento, el nivel de innovación y/o la inmersión de los mejores juegos de 2007 subieron el listón"

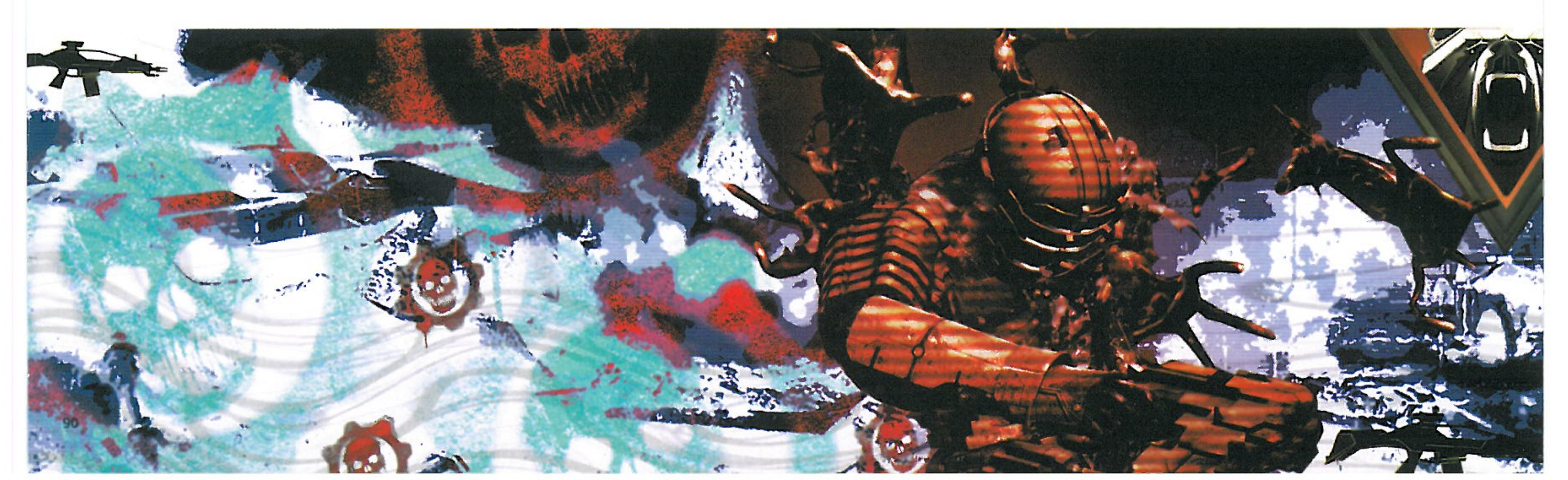
¿Qué es lo que vi que me desesperó tanto? Un juego de estrategia en tiempo real cuyas innovaciones online estaban enmascaradas tras un diseño futurista y técnicas de renderización que se parecían demasiado a otros juegos que ya he visto *(Battleforge).* Juegos de mascotas cuyas nuevas características le limitaban a conceptos jugables que ya deberían haber funcionado en otras entregas (la cámara y los controles en *Sonic Unleashed),* o personalizaciones de usuario que, siendo demasiado complicadas de utilizar incluso para adultos, son diseñadas para que las usen los niños *(Banjo Kazooie: Nuts & Bolts).* Un hack-and-slash machacabotones cuyos controles y apartados técnicos apenas oscilan entre lo mediocre y lo medianamente inspirado *(Golden Axe).* Ninguno tiene un futuro prometedor. Y, mientras me doy cuenta de que el impacto de los grandes éxitos de 2007 no se manifestará en otros 12 o 18 meses, cuando un compañero me decía que se le caían lagrimones por el futuro de la industria basándose exclusivamente en las primeras 72 horas de nuestra semana, me contagió su desesperación.

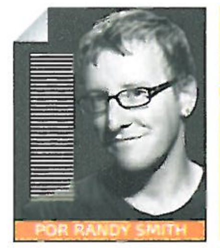
Pese a todo, hay sitio para la esperanza. Sigo impactado por el diseño de los enemigos en el título survival horror de ciencia ficción espacial de EA *Dead Space,* y el comportamiento de los enemigos también está muy conseguido, mientras que la integración de la interfaz y el sonido ambiente son evocadores. El equipo ex-Capcom, ex-Clover, ex-Seeds, ahora conocidos como PlatinumGames, desvelaron *MadWorld,* el primer título jugable que nos enseñaron los de Sega. Imagina una mezcla entre *Manhunt* (brutalidad gore) y *God Hand* (acción sin límites) visto a través de los ojos de Frank Miller y su Sin City (blancos y negros con esporádicos tonos rojizos intravenosos), y ahí tienes un juego de Wii cuyos gráficos ya redimen el evento pre-E3 de Sega. El asimétrico modo multijugador de *Left 4 Dead* era prometedor, pero poco impresionante. Por otro lado, el rey de las ventas en 2006, *Gears of War,* llegó en su nuevo capítulo asegurando lo que ya tenía más que innovando, y unía su alabado sistema de cobertura con piezas de guión perfectamente medidas para elevar la magnitud de la primera entrega de la serie a una escala todavía más espectacular.

La mejor línea de lanzamientos vino por parte de Ubisoft. Vale, fue un bajón ver el tráiler del próximo *Prince of Persia,* sobre todo teniendo en cuenta que la empresa sigue devanándose los sesos para rediseñar al personaje. (Quiero decir una cosa: "dulcificar" el diseño de los enemigos está bien, pero no era necesario hacer lo mismo con el Príncipe.) *Tom Clancy's HAWX* tenía pinta de poder seguir la estela supersónica de *Ace Combat* con un sistema de localización de objetivos que convierte la acción de localizar, perseguir y esquivar a los enemigos en una especie de minijuego (opcionalmente, claro).

Far Cry 2 transforma el acto de curar a tu personaje en un espectáculo visual, cuando quitas la metralla de las manos del personaje, pones los dedos dislocados en su sitio o cauterizas las heridas con bengalas de señales. Pero lo más fascinante fue el momento que pasé jugando con *Tom Clancy's EndWar,* cuyo control activado por voz demuestra que este título puede significar lo mismo para los juegos de estrategia en tiempo real que lo que *Halo* supuso para los shooters: crear una experiencia tan convincente que el género tiende a seguir sus directrices. No tengo ni idea de si mantendré esta promesa, pero a mitad de camino en mi semana de previews videojueguiles, *Endwar* —así como el puñado de títulos anteriormente mencionados— ha restaurado mi fe en los juegos triple A.

***N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* blog.newsweek.com/blogs/levelup/**





HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

Necesitamos más juegos

Hola a todos:
Últimamente he estado pensando en algunos juegos que necesitamos. Necesitamos un juego en el que seas un fantasma invisible que pueda atravesar paredes, agitar las cadenas de su condenación eterna, mover los muebles y dar gritos terroríficos. Cuando una familia se mude a tu casa podrías intentar comunicarte con ellos, o perseguirlos, o protegerlos, o cambiar la ropa de sitio en sus armarios. Podrías materializarte enfrente del niño de la casa cuando se levante al baño por la noche, o vigilar furtivamente a la madre mientras está fregando los platos. Podrías incluso escuchar a hurtadillas sus nerviosas conversaciones sobre si existes o no.

Me encantaría jugar a un título donde, en mitad de una entrevista de trabajo, te dieses cuenta de que te has quedado sordo, por lo que tendrías que interpretar el lenguaje corporal de tu entrevistador y la cara que pone para saber cómo reaccionar: asentir, gruñir, hacer gestos, sentarte, etc. Si consigues que no se enfaden o los engañas hábilmente, consigues el puesto de Atención al Cliente. O un juego donde hayas hecho algo realmente malo, como engañar a tu esposa o atropellar a un ciclista en una carretera desierta, y tengas que decidir si intentas arreglarlo o haces como que no ha pasado nada. Decidas lo que decidas, debes volver a tu vida y vivir con las consecuencias de tus actos.

También podría ser un juego donde eres un budista que empieza su existencia como escarabajo pelotero y tiene que ascender la escalera del karma en sucesivas vidas para alcanzar la Iluminación. En otro eres Papá Noel o el conejo de Pascua. Tienes que repartir regalos por el mundo entero en una sola noche volando a casi la velocidad de la luz mientras resuelves el problema de los viajantes de comercio. O jugar a un título donde puedes controlar el tiempo meteorológico. Tú eres el clima. Dibujas cosas que cobran vida. Controlas un restaurante o una empresa de catering, donde siempre hay humo de tabaco, y... yo qué sé. Algo.

En otro juego tienes un montón de viejas fotos en blanco y negro. Debes viajar en el tiempo e identificar en qué momento se tomaron, sin interferir en la acción de tomar la foto. O puedes ver el futuro. Literalmente. Ver cómo será un lugar dentro de unos días o unos años. Quizá un juego donde tengas que hacer la planificación de una ciudad, o reintroducir especies en peligro de extinción o plantar especies vegetales que destrocen los edificios. Se me ocurre otro en el que eres una chica de aspecto recatado y quieres seducir al machote de turno. Cada vez que juegas, tu personalidad es diferente. Una vez te conviertes en su confidente, pero contigo sólo se queja de otras relaciones. En otra ocasión, parece que se enamora de ti, pero en realidad sólo quiere pasar el rato. En otra, te enamoras hasta las trancas, pero él está obsesionado solamente consigo mismo. Luego parece que todo va de maravilla, pero le da miedo comprometerse, hace algo estúpido y cortáis. Te das cuenta de que su confianza es pura fachada, se vuelve un pegajoso y un agobio de tío. De repente, te vuelves gay.

> "Necesitamos juegos que hagan al jugador pensar por sí mismo, que necesite paciencia, que dé rienda suelta a su imaginación"

Un puzle de fantasía con tensión homoerótica. Puede que incluya cowboys cabalgando gusanos gigantes. Con el Wiimote controlas la cuerda y les gritas: "Arre" y "Aho, *Silver*".

Dos fases: en la primera controlas una gran nación en la que debes legislar los parámetros operativos de la justicia, educación y el sistema económico. Si no mantienes todo al máximo rendimiento, te sustituirá alguien con influencia política. En la segunda fase, eres un joven desfavorecido que lucha por hacerse un hueco en la sociedad que has creado en la primera fase.

Eres un gurú de la moda que pasa el 99 por ciento del tiempo en desfiles, por lo que tienes que diseñar los trajes en el último minuto. Todos tus modelos son como alienígenas, monjes, payasos o banana splits, pero da igual lo que hagas: tus diseños sientan cátedra en la industria.

Necesitamos juegos que hagan al jugador pensar por sí mismo, que necesite paciencia, que emplee sutiles pistas, que dé rienda suelta a su imaginación y que saque algo en claro del tiempo que ha pasado jugando, incluso aunque su ego no haya sido masturbado todo el tiempo. Necesitamos estos juegos para tener una mayor interacción que la de hablar con árboles o encontrar el píxel adecuado. Necesitamos un juego en el que seamos un reportero gráfico atrapado en un centro comercial lleno de zombies, y con un texto de ayuda lo suficientemente largo como para que se pueda leer.

Supongo que necesitamos más juegos de carreras con coches carísimos y de duras luchas con cachorros de grifo en las Llanuras de Gragragnarg. Y nunca tendremos demasiados de esos de sigilo que te quitan las ganas para siempre. Pero quizá no necesitemos tantos juegos como los mencionados un poco más arriba. Si hacer juegos no es lo tuyo, ¿quizá deberías empezar por comprar juegos? Votar con tu dinero es la forma más poderosa de guiar a las empresas hacia el tipo de juegos que estaría en tu lista.

Gracias,
Randy.

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.





Fórum



Número 26

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de www.revistaedge.es

Tema: Serie Ace Attorney
Quiero que comentéis el primer juego al que jugasteis y el último. Si os gusta, si no es de vuestro estilo o no lo habéis probado. La saga en sí me gusta, lo único que creo es que en un juzgado no te encuentras con determinadas cosas.
massisso

El final del primer episodio del *Apollo* es, sencillamente, bestial.
Santiago Martillo

Son muy buenos los *Phoenix Wright*, pero estoy encallado en el primero, en el juicio de Mia. No digo más por no causar spoiler.
gokuten

Me resulta imposible ver un capítulo de *Shark* o alguna otra serie del estilo y no agarrar de inmediato el stylus y ponerme a gritar ¡¡¡Protesto!!!!
kastanyan

¿A quién le gustan los "jefes finales"? Seguro que muchos jugadores contestarían positivamente ya que consideran que, los llamados "jefes finales", son un aliciente en el transcurso de un juego. Sin embargo, hay otras personas, entre las que me incluyo, que no deja de ver a los jefes finales como un mero incordio que, por otra parte, dan lugar a enfrentamientos ridículos y absurdos. ¿Cómo demonios un simple personajillo, por muy heroico que parezca (el Jefe Maestro de *Halo* o el marine primitivo de *Gears of War)* puede plantarle cara a ingenios mecánicos colosales o a criaturas espeluznates no menos mastodónticas? Mi principal queja respecto a los jefes finales viene dada por la molestia que producen en el ritmo y transcurso de las aventuras.

Son como un examen de Selectividad al que te da entre pereza y cabreo enfrentarte tras haber superado años de estudio previo que, teóricamente, te han otorgado la suficiencia académica. Los peores de todos son los jefes finales de los jefes finales, esto es, aquellos que aparecen cuando el fin del juego está a la vuelta de la esquina. Son como esos cortes publicitarios un instante antes de que termine una serie o una película, momento en que suelo apagar el televisor y maldecir a los responsables de esas cuñas interminables de anuncios tras las cuales salen directamente los títulos de crédito de la serie o película. De igual modo, cuando veo aparecer casi al final del juego al jefe de turno, suelto algún improperio y cierro la sesión sin importarme lo más mínimo qué pasa al final pues ya me lo sé: alguna frase lapidaria y los títulos de crédito.

De verdad, compañeros, no merece la pena repetir una y otra vez la lucha contra el bicho, el monstruo o el artefacto de turno para tan poca recompensa. Además, estos enfrentamientos se reducen a una serie de rutinas que hay que seguir para salir victorioso, lo que convierte estos trances en molestos trámites que quieres dejar atrás y olvidar cuanto antes. Por culpa de mi aversión a los jefes finales he dejado sin acabar juegos con los que estaba disfrutando mucho. Creo que ha llegado el momento de seguir una terapia para superar tan estúpida fobia.

Postdata: Gracias Mr. Biffo, los lectores de EDGE te echaremos de

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el número 25 de Edge y, para que tengas una visión más completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.

	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCION (sobre 100)	XBOX 360 (sobre 10)	PLAYSTATION	PLAYMANIA (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	EGM (sobre 100)	MERISTATION (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	1UP (A=10/f=0)	IGN (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)
GRAND THEFT AUTO IV	10	97	-	-	-	10	9,8	98	-	98,33	10	10	10	A+	10	10
GT 5 PROLOGUE	7	-	-	-	-	-	9,1	84	31	-	8,5	-	7,5	B+	8,5	8
PENNY ARCADE ADVENTURES	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	-	6
ECHOCHROME	7	-	-	-	-	-	-	-	29	-	8,5	-	8	B	8,6	7
PRO BASKET MANAGER	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	-	-	-	-	
SPEEDBALL 2 TOURNAMENT	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-			7
UEFA EURO 2008	6	92	8,8	-	-	9,8	9	90	-	86,67	8	-	8	B+	8,1	
APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY	6	-	-	80	-	-	-	-	36	-	8	7,2	7	B+	8,3	8
ECO CREATURES:	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	5,5	
NANOSTRAY 2	7	-	-	-	-	-	-	-	-	5,83	-	8	8	C+	8,1	
BANGAI-O SPIRITS	9	-	-	-	-	-	-	-	29	-	-	9,5	-	-		10
ASSASSIN'S CREED DS	3	-	-	64	77	-	-	-	-	-	5	8,5	6	D	7	5
SOUL NOMAD	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	B	7,5	
INSECTICIDE DS	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C-	7	
DEMENTIUM: THE WARD	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7,5	C-	8	
ROCKETMEN: AXIS OF EVIL	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7,5	-	6	B	5,7	3



¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero es de **Fernando Arce.**



menos; y enhorabuena a toda la redacción por la elección y el desarrollo de los contenidos de la revista.
Fernando Arce Sainz.

Los jefes finales son en realidad una reminiscencia de los primeros juegos, que al ser bastante sencillos para mucha gente, tenían que añadir este tipo de aliciente. El caso es que a la mayoría de la gente le gusta y le divierte tener que enfrentarse a un enemigo tan poderoso como un jefe final. Además, lo difícil que resulta superarlos alimenta las guías de los juegos y los consejos entre usuarios.

Buenas a todos, me gustaría hablar de esa buena compañía que es Ubisoft, pero que ahora resulta que solo hace, como muchos dicen "truños" en Wii. Se le critica entre otras cosas porque solo sacan juegos para "casuals" de muy mala calidad, también por los comentarios desafortunados que han dicho desde que salió la polémica, con esto no estoy defendiendo a Ubisoft (bueno quizás un poco), ellos han tomado esa política con Wii de hacer juegos muy malos, pero es que en las otras plataformas salen juegazos. Quiero decir que para Wii hay buenas compañías que hacen gran variedad de juegos buenos, la principal es Nintendo, y no entiendo que la gente esté que muerda con Ubisoft. Se le puede criticar, no comprar sus juegos, incluso se están recogiendo fir-

sigue



PREMIOS *GUITAR HERO* SOLIDARIO. Más de 25 famosos personalizaron una guitarra Les Paul de *Guitar Hero III* para Wii. Ganó Mago de Oz, que entregó 6.000 € a la Asociación Española contra el Cáncer (AECC). Los cinco finalistas, que entregaron los 3.000 € del premio a las asociaciones entre paréntesis fueron : Ana Locking (AECC), Andreu Buenafuente (YAMUNA), Pablo Motos (ACNUR), Pilar Rubio (Apsuria) y Oriol Elcacho (Hermanas Carmelitas de la Caridad Vedruna).



Tema: ¿Cómo eres online?
Agresivo, campero, a saco, cagao, loco, cabrón, coleguita, paquete, asesino...
Yo en los FPS suelo ir bastante a saco sin parar de moverme.
En juegos como el *Pro* juego siempre muy al ataque salvo que las circunstancias me obliguen a otra cosa. La verdad es que si no tengo yo la pelota lo paso muy mal.
Quizá soy mucho más conservador en los juegos de coches... así me va. Creo que con el *Grid* estoy consiguiendo cambiar mi tendencia cagona en estos juegos.
En fin, y vosotros.... ¿cómo sois?
Jazomituki

Agresivo; me gusta saltar a la cara de algún despistado, pero si la ocasión lo requiere tengo que luchar contra lo malo que soy en francotirador.
Junky

Campero, por lo general. En el FIFA simplemente soy Dios.
Vlanco

Yo es que soy muy tranquilo, no me pone eufórico ganar, y lo que es mejor, no me cabrea perder. En estado de zen, vamos.
Ahora, eso sí: si por algún motivo sospecho que el rival esta usando trucos, corto la partida de raíz.
Nag-nag

Yo soy de otro tipo: El traidor. Eso en juegos donde se puede serlo, claro.
Bumerán

Según, en el *Mario Striker* me gustaba improvisar jugadas y seguir metiendo goles sin compasión, aunque gane de paliza.
En el *Medal of Honor Heroes 2* me gustaba ir yo solo contra el mundo, y en cuanto podía me hacía con un pequeño terreno y desde ahí a arrasar con todos hasta que un francotirador cabrón me matase.
En el *Mario Kart* me gusta siempre que tengo la estrella o el gigante atropellarlos a todos sin piedad, o tirar a la gente fuera de la pista en la Senda Arcoiris.
K 24

Relación de lectores premiados de los concursos Call of Duty 4 y Wii Fit

Relación de los 10 lectores premiados con un *Call Of Duty 4* para Xbox 360, sorteados en el nº 25:
1. **Roger Solé,** Barcelona
2. **Diana Inés Herrero,** Segovia
3. **Manuel Merín,** Barcelona
4. **Guillermo Corraleche,** Vizcaya
5. **Asier Vallejo,** Guipúzcoa
6. **Justo Ramírez,** Ciudad Real
7. **Daniel Planells,** Valencia
8. **José Martínez,** Valencia
9. **Manuel López,** Lérida
10. **Francisco Caballero,** Madrid

Relación de los 10 lectores premiados con un juego Call Of Duty 4 para PS3, sorteados en el nº 25
1. **Carlos Varela,** Almería
2. **Sergio Gallego,** Sevilla
3. **Daniel Guilera,** Tarragona
4. **Lucio Saavedra,** Barcelona
5. **Javier Sanchís,** Valencia
6. **Luis Miguel Benito,** Cantabria
7. **Rubén Escorihuela,** Zaragoza
8. **Enrique Sánchez,** Barcelona
9. **Daniel Delgado,** Madrid
10. **Juan Ávila,** Castellón

Relación de los 5 lectores premiados con un juego Wii Fit para Wii, sorteados en el número 25 de EDGE:
1. **Miguel del Pozo,** Madrid
2. **Juanjo Ramos,** Asturias
3. **Eduard Tregón,** Tarragona
4. **Juan José López,** Madrid
5. **Tomas Gacía,** Madrid

mas, pero de ahí a empezar a decir barbaridades de una compañía por su catálogo en una consola, cuando no hace mucho era una de las favoritas del público lo veo desmedido. Por último, decir que hay muchas compañías en Wii y buenos juegos, relajémonos un poquito y disfrutemos, que ellos sabrán lo que hacen, que por diversión en Wii no será.
Miguel Ángel Torrejón González

Estamos seguros que los directivos de Ubisoft saben muy bien lo que hacen. El crecimiento de los "casuals" en la Wii y la DS es muy superior al de cualquier otra consola y las ventas respaldan su decisión. Otra cosa es que los usuarios de Nintendo estemos molestos con Ubisoft por que no lancen buenos juegos para Wii al estilo de sus juegos y proyectos con la PS3 y la 360, algo en lo que tenemos toda la razón.



Tema: Rejugar títulos

Me estoy dando cuenta de que un videojuego no es como antes, que se hacía muy esperado y cuando salía lo exprimías hasta que sacaban una secuela. Todavía me acuerdo la de horas que me he chupado diccionario en mano para traducir los textos de *The Maze of Galious*.

Pero ahora sale un juego y te lo pasas en cuestión de tiempo, no te atascas; si tienes tiempo, te lo pasas.
triton

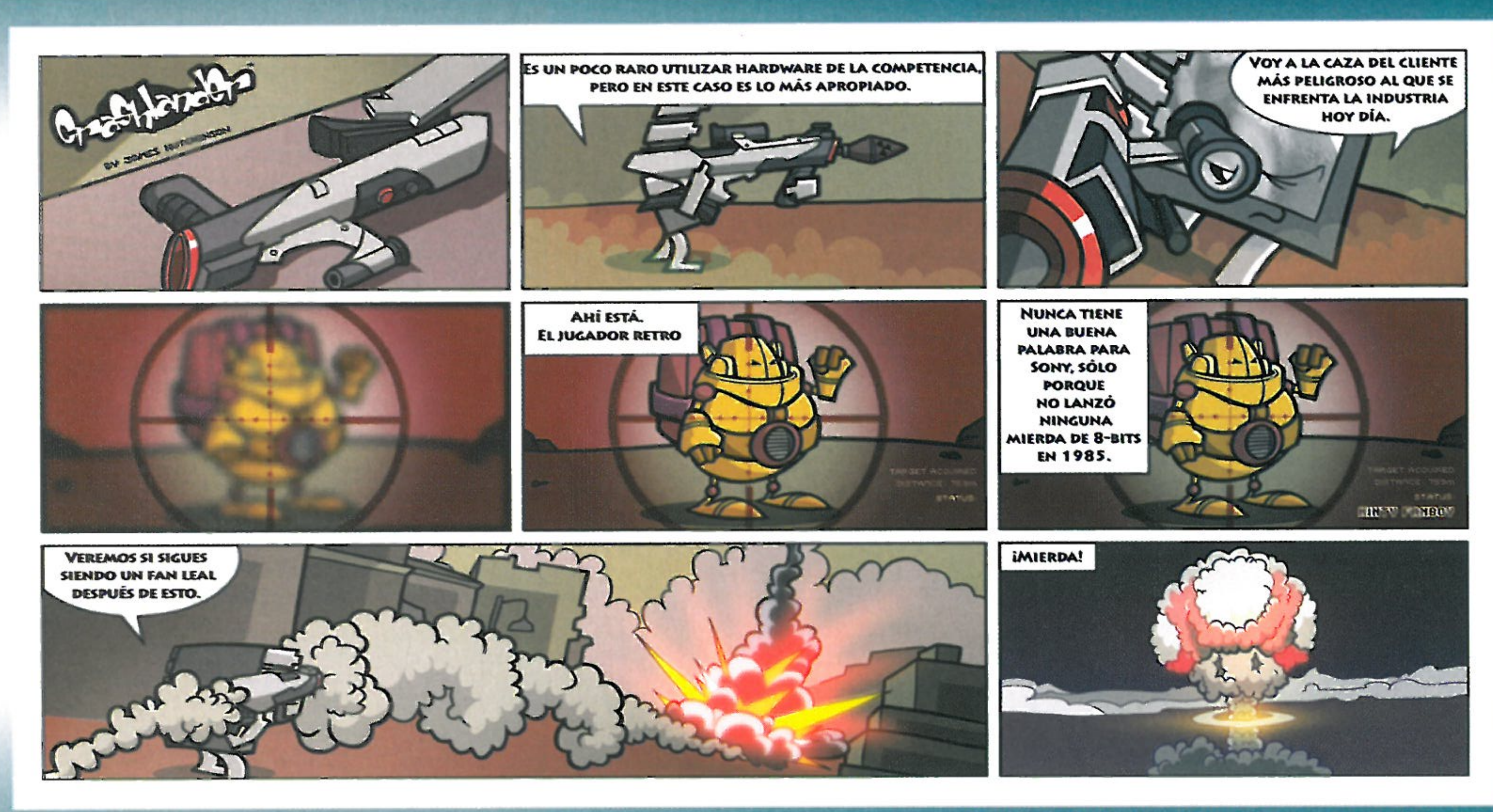
También es problema de dinero; cuando eres joven no tienes, así que exprimes a tope todo lo que cae en tus manos.
Cuando te haces mayor, tienes mas poder adquisitivo y compras muchos mas juegos. Todo esto influenciado por el enorme bombardeo de publicidad que recibimos.
novenointento

Por favor, respetad al menos la portada británica y publicad exactamente la misma en España (salvo la traducción). Al fin y al cabo, muchos de los añadidos no aportan nada, y, si se supone que EDGE es una revista de cultura más que de actualidad, me parece totalmente irrelevante anunciar novedades en la portada. Novedades que ya han sido publicadas por vuestra "querida" competencia. Por favor, si queréis diferenciaros de esos panfletos publicitarios hacedlo bien, no solamente comparando las notas.
John Vattic (vía foro)

Las portadas de EDGE son tan buenas que muy pocas veces las cambiamos, y sólo ponemos o quitamos temas que pueden interesar más en nuestro país. Aportar novedades es siempre interesante y más si lo hacemos con el exigente estilo de EDGE.

La revista que tienes en tus manos se basa en la edición inglesa pero ni es lo mismo ni tiene que serlo si queremos contentar a los usuarios de aquí.

Enhorabuena por vuestra revista de pensamiento libre. Sony ha tenido una buena idea y pregunta a los jugadores de PSP el porqué del pirateo de la consola. Yo voy a ahorrarle el trabajo a Nintendo y contarle una historia. En mi trabajo somos 60 entre analistas y programadores, sí, somos todos informáticos por lo que piratear la Wii no es un reto insalvable, sin embargo los 12 poseedores de una no lo habíamos hecho, a pesar de que algunos la compramos hace más de un año, pero esta semana una página web de chips va a tener un gran pedido. ¿Por qué? Es sencillo, estamos cansados de no encontrar en ninguna parte los grandes juegos de Game Cube, tampoco han sacado una



El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge



línea económica con los primeros juegos de Wii y nuestra economía se resiente. Es decir, piratearemos la Wii porque Nintendo España no tiene ni idea de lo que quieren sus clientes, líneas económicas de juegos de GC y Wii a precio USA, ya que el porcentaje de sueldo que paga un español por un juego es el doble que un europeo y el triple que un americano. Gracias por dejarme decir esto ¿Creéis que reaccionarán a tiempo?
Luis Santos.

Esto no sucede sólo con Nintendo; es común a todas las consolas, las de antes y las de ahora. Además, la bajada del cambio del dólar respecto al euro hace que la diferencia de precio sea más acusada. En cuanto a juegos de GC para la Wii, esto se irá solucionando con las descargas, que poco a poco serán mucho mayores y mejores. La oferta de juegos un poco pasados a mejor precio es algo que seguro que Nintendo y otras compañías harán.



Tema: Juegos de móviles
Son tan malos que no merece la pena gastarse 5 euros en ellos. El último ejemplo que vi: *Eragon*
The_great_ares

Lo raro es que mueva tanto dinero un negocio así.
Kakashi1000

Aún hay juegos de móviles más cutres, esos que se anuncian y son plagios baratos de otros. Ej: Tragacocos, SuperSonics...
Bumerán

Tengo que discrepar, descárgate *Lumines, Block Breaker Deluxe* o *Real Football 2008 3d* y sabrás lo que es adiccion. Los dos primeros son una perfecta inversión de 3€ para jugar en cualquier parte.
pepepepe



EL ESPAÑOL ALFONSO RAMOS GANÓ EL FIFA INTERACTIVE WORLD PLAYER. Ramos obtuvo el título y los 20.000 euros del premio se impuso en la final al estadounidense Michael Ribeiro por 3-1. Ambos jugadores eligieron el F.C. Barcelona para el encuentro. Durante los siete meses que ha durado la competición han competido casi 25.000 jugadores online y ha habido 20 torneos clasificatorios. A la final, celebrada en Berlín a finales de mayo, sólo accedieron 32 jugadores de todo el mundo.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid

Próximo número

Edge 28
Ninja Gaiden II, Battlefield: Bad Company, Age of Conan, Alone in the Dark, y muchos más...







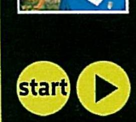




Descárgatelo en tu móvil

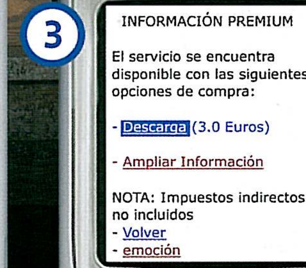
Envía ✉ INTERNADO al 404

o entra
en emoción > juegos > gameloft











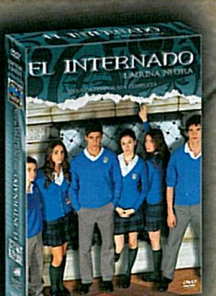


globomedia

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€.Coste de navegación:CONTRATO: 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) por 1 dia de conexión. Exceso 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese dia. PREPAGO:1 €/10 sesiones (1,16 IVA incluido) en el día hasta máximo 10 €/dia (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día.Sesión de 10 minutos de navegación. Envío y recepción al 404 gratuito.







SEGUNDA TEMPORADA COMPLETA

CONTIENE 3 DISCOS

EN MAYO EN DVD

CON MÁS INTRIGA QUE NUNCA, VUELVE LA SERIE DE TV GANADORA DE UN PREMIO ONDAS

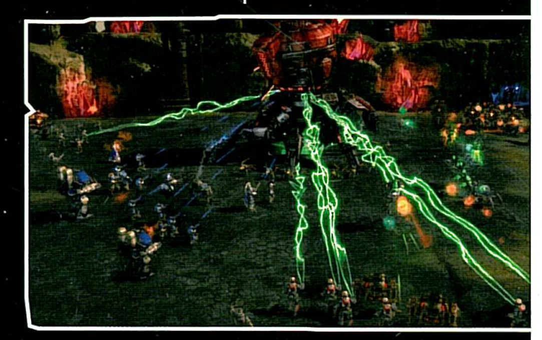
Asume el mando de un escuadrón formado por unidades de élite





Combate para conseguir objetos y habilidades que te harán más poderoso





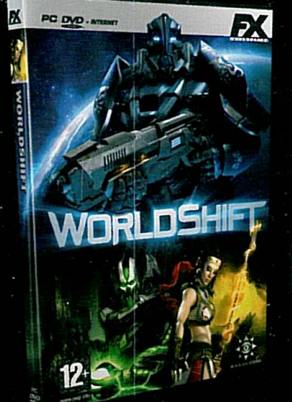
Juega en equipo para derrotar a los temibles "Bosses"







Entra en la Comunidad y mídete en intensos duelos multijugador



WORLDSHIFT

Estrategia cooperativa online



HUMANOS, ALIENS Y MUTANTES EN LUCHA POR LA SUPREMACÍA EN LA TIERRA



CÓDIGO ONLINE EXCLUSIVO PARA ENTRAR EN LA COMUNIDAD



COMPLETO MANUAL CON LAS PISTAS PARA CONSEGUIR LA VICTORIA

Gran estreno
Junio 2008

19'95€

